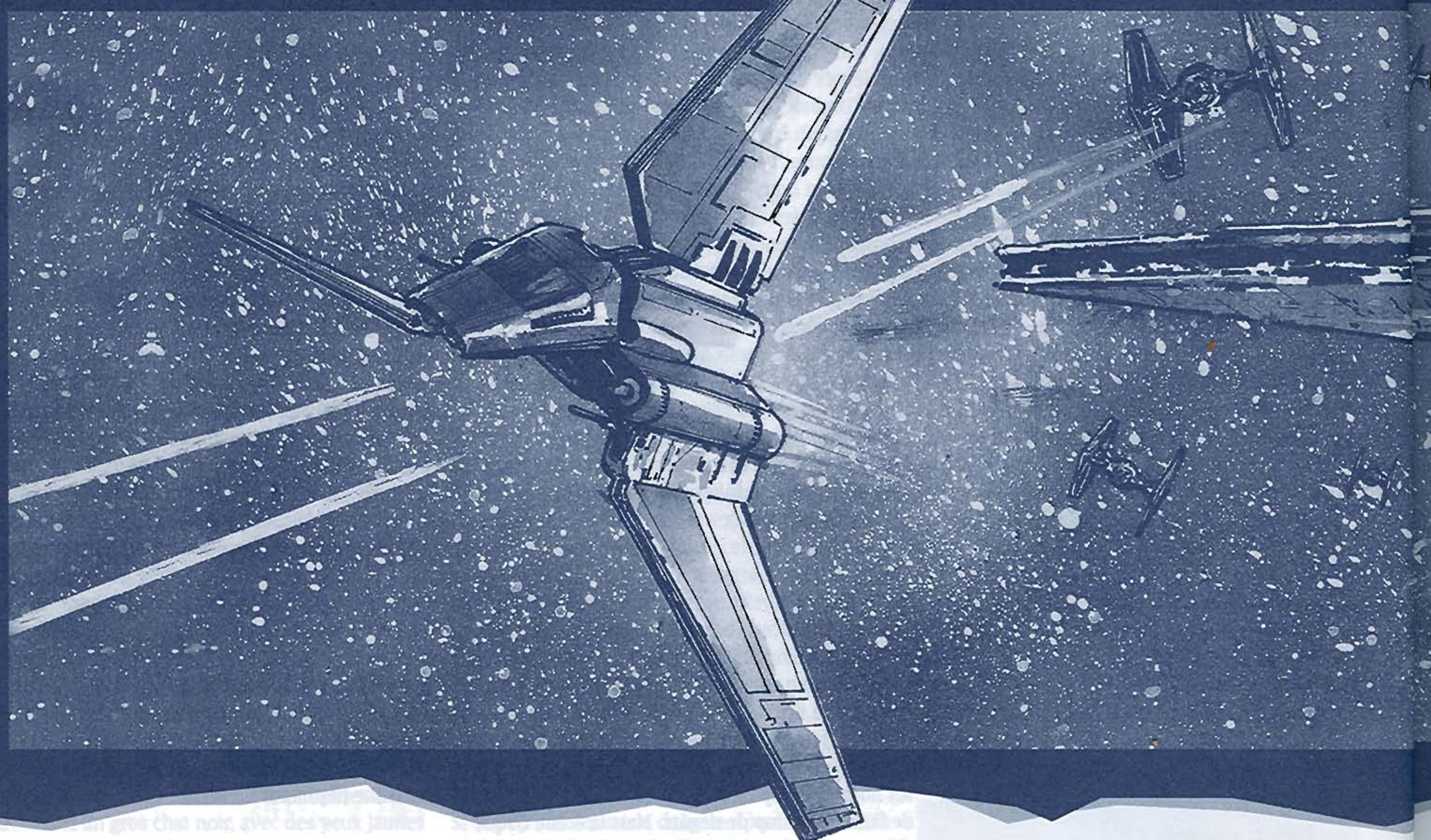
Un scénario Grand Écran Casus Belli pour

STAR WARS

Projet



Ce scénario, très orienté « action » se situe à l'époque de la guerre entre l'Empire
ne détestant pas les structures militaires, et un MJ sachant improviser. Les mentions « p. XX »
Le « Guide de Star Wars », « L'Étoile de la Mort, dossier technique », ainsi que les guides

Introduction

L'aventure commence peu de temps après la fin de l'entraînement de base des PJ. Ceux-ci se sont engagés dans l'infanterie rebelle, pour des raisons qui leur sont propres, et que le MJ devra déterminer avec chaque joueur. Rappelons que l'infanterie de la Rébellion compte aussi bien des fantassins que des pilotes ou des techniciens, ce qui explique les origines et les formations diverses des PJ. Nos héros vont être affectés dans un centre d'entraînement des Forces spéciales, « eu égard à leurs prédispositions physiques et intellectuelles, et à leur désir de devenir autonomes lors de l'accomplissement de diverses missions », comme le précise leur dossier. En clair, ce sont de bons éléments, mais beaucoup trop indisciplinés pour rester dans le cadre traditionnel de l'armée... Soit dit en passant, les grades obtenus précédemment au sein de l'Alliance ou ailleurs n'ont plus cours lorsqu'il s'agit de suivre une formation aussi particulière que celle-ci.

Donc, trois mois avant la libération de Solo sur Tatooine (un peu avant le début du *Retour du Jedi*), les personnages embarquent pour une destination inconnue, à bord du *Vieux Pépère*, un vieux transporteur spatial jadis utilisé comme minéralier (genre *Nostromo* dans *Alien*) pour une destination inconnue. Ils savent juste qu'ils se rendent dans un centre d'entraînement des Forces spéciales dont la localisation est tenue secrète pour des raisons évidentes de sécurité. Des couchettes ont été aménagées le long des coursives et dans la gigantesque soute de l'appareil. L'ambiance à bord est bonne, des parties de sabbac sont organisées ici et là, bref, on se croirait dans *Le jour le plus long*, la veille du Débarquement... Soudain, la vieille sirène de bord retentit. Le retour en espace normal est imminent, le voyage se termine...

Jouez en musique !

Certaines scènes de l'aventure sont signalées par une note de musique ♪, suivies de conseils de sonorisation. Il vous suffit de passer ces disques aux moments proposés, et de vous laisser emporterpar les sensations qu'ils suggèrent. Si vous n'arrivez pas à vous les procurer, n'hésitez pas à les remplacer par d'autres dont le style musical correspond aux scènes concernées.

Épisode I

FINI DE RIRE !

Vous êtes des SpecForces maintenant !

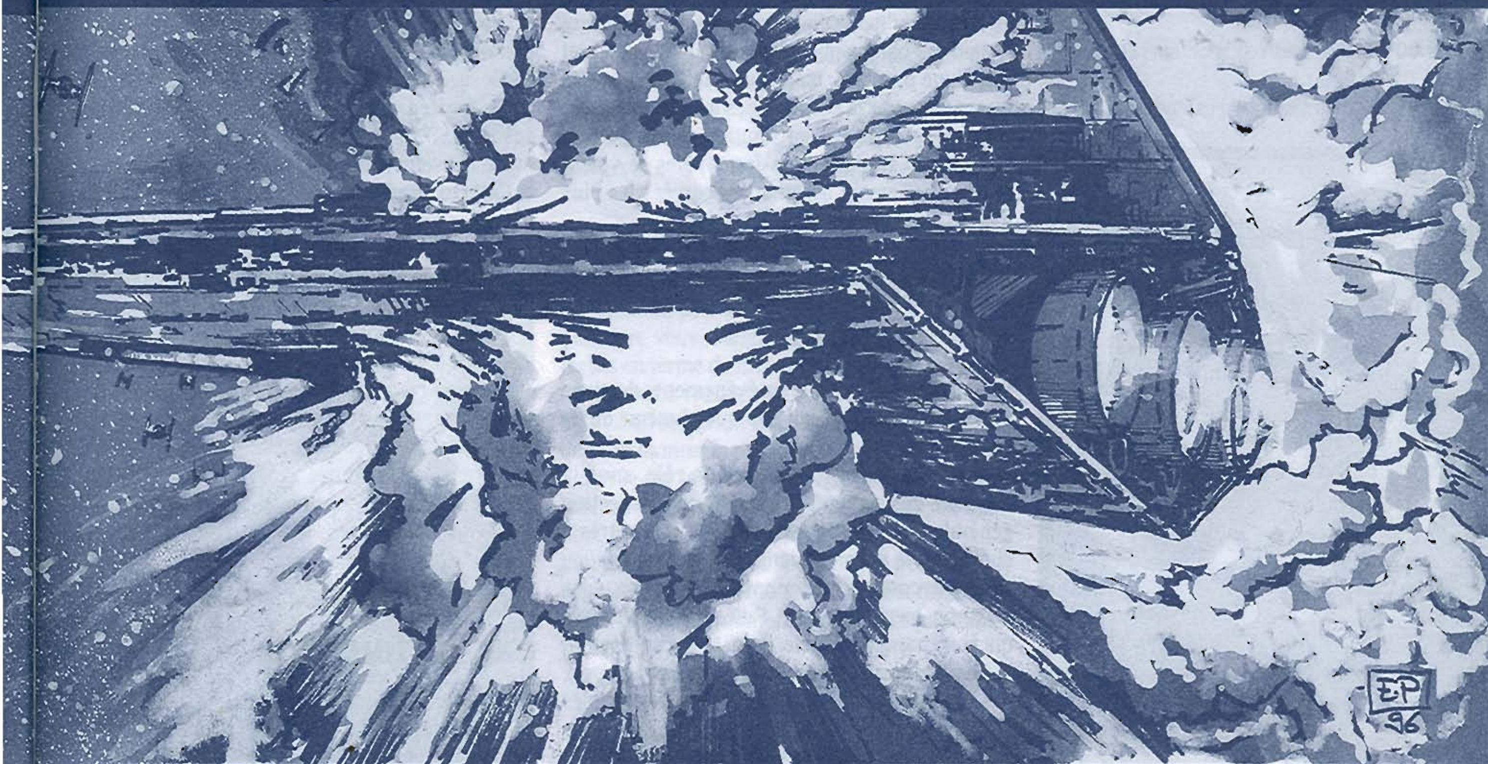
♪ : *Full Metal Jacket, Le maître de guerre.*

A lire : *Étoiles, garde-à-vous!* (Robert A. Heinlein, J'ai Lu SF n° 562) et *La guerre éternelle* (Joe Haldeman, J'ai Lu SF n° 1769).

Le centre d'entraînement n° 21 des Forces spéciales se trouve sur Gandhia, quatrième planète du système d'Enolagay, située dans la Bordure extérieure (voir description p 66).

Les PJ, ainsi que les 300 autres passagers du *Vieux Pépère*, débarquent sur un petit astroport. Ils sont immédiatement rassemblés en groupe de 20 personnes. Ils forment un semblant d'alignement, dans un garde-à-vous plus ou moins stable. Après quelques minutes, une colonne de soldats impeccables, dirigée par un gradé muni d'une petite

Poing d'acier



et la Rébellion. Il est prévu pour un groupe de 4 à 6 joueurs expérimentés, des personnages font référence à la version française de la seconde édition des règles de « Star Wars ». traitant de l'Empire et de la Rébellion, peuvent être utiles, mais ne sont pas indispensables.

badine, arrive sur le tarmac. Ils se rapprochent, et les PJ entendent la fin d'un chant guerrier. Le gradé se dirige vers eux, et aboie : « Comp... NIIE! Gaaa... OUS! Je suis l'adjudant instructeur Zhim et je commande cette section qui s'appelle Bravo Un. Quand vous vous adresserez à moi, vous direz « Mon adjudant » et vous me saluerez! (regard bref mais appuyé sur le petit groupe). Me faire ça à moi! Écoutez-moi bien, bande de banthas! Pauvres taun-tauns dégénérés! Chair à rancors! Dia'nogas! De toute ma vie, je n'ai jamais vu un pareil rassemblement de princesses... Vous là, regardez-moi! Et ne faites pas dans votre froc! C'est à vous que je parle! » Vous l'avez compris, les festivités commencent...

Dans un premier temps, Bravo Un effectue, au petit trot, une visite guidée de l'hôpital, puis du « salon de coiffure », du vestiaire (où ils entreposent tous leurs effets personnels, comme pour une entrée au bagne!) et enfin de l'habillement (où on leur demande, pour la forme, leurs mensurations. Dans l'armée, c'est bien connu, il n'y a que deux tailles, la trop grande et la trop petite, sauf pour les chaussures, allez savoir pourquoi...).

Une fois dûment équipés, ils sont conduits à un transporteur anti-grav bringuebalant. Après vingt heures de trajet, ils arrivent enfin au camp Nivelle, qui leur servira de base principale.

Le camp Nivelle

Le camp de base de la compagnie Bravo se trouve au nord du principal continent de Gandhia. La température moyenne y est de -10°C et la neige a la mauvaise habitude de tomber juste après les corvées de déblaiement réglementaires. Entouré par un écran énergétique destiné à refouler les bestioles alléchées par l'odeur de nourriture, le camp s'organise autour d'une place destinée aux appels, rapports et autres événements qui ponctuent la vie militaire. Les bâtiments sont en préfabriqué et comportent, en plus des baraquements destinés aux recrues, une armurerie, une infirmerie, un bâtiment regroupant les services administratifs et le mess des instructeurs, une cuisine-cantine, un garage, des ateliers, un « hôtel » où dorment les gradés, un amphithéâtre pour les cours théoriques et, bien sûr, un générateur, un parcours d'obstacles et un pas de tir.

La compagnie Bravo est dirigée par le capitaine Sterlk, originaire d'Aldérande. Elle est composée de 10 sections de 24 recrues, placées sous la responsabilité d'un adjudant et de deux sergents instructeurs. En outre, les services annexes comptent 30 hommes (chef d'atelier, mécanos, intendants, cuistots, secrétaires, radio, etc.) et 75 droïds, dont 40 destinés à l'entraînement (combat, exercices physiques, cours théoriques, etc.).

Chaque section dispose d'un baraquement. Celui de Bravo Un comporte six chambres de quatre personnes (ameublement strict : quatre lits, quatre armoires, une table avec un dispositif tridi et un placard à balais), une chambre pour les caporaux, une salle commune (avec un poste holo et des tables pour les cours théoriques), une douche (5 m², 5 pommes de douche), des toilettes-lavabos, une réserve d'armes (une petite pièce blindée regroupant les armes de la section. Deux hommes font fonction de gardiens et d'armuriers). Ah, et n'oublions pas la « semaine », une petite pièce à l'entrée du bâtiment, où veillent en permanence deux recrues responsables des allées et venues dans le bâtiment.

Durant six mois, les PJ vont vivre, manger, dormir et respirer ici, selon le bon vouloir des gradés. Voici le déroulement, très théorique, d'une journée ordinaire (ce timing varie beaucoup d'un jour à l'autre, en fonction des impératifs de l'entraînement).

- **5 h 00** : Réveil. Vingt minutes pour faire le lit, ranger la chambre, se laver. Tenue de gym.
- **5 h 30** : Footing. Distance et équipement selon la bonne humeur du sergent instructeur (l'un d'eux, Bromsky, n'est pas un fana de ce genre de choses).

- **6 h 00** : Petit-déjeuner (bon et abondant, on nourrit bien les hommes dans les SpecForces). Douche, TIG, mise en tenue.
- **7 h 00** : Rapport. Inspection des TIG.
- **7 h 10** : Cours en salle, entraînement physique, tir au blaster, etc.
- **12 h 00** : Repas, puis repos ou corvées.
- **13 h 30** : Rapport.
- **13 h 45** : Activités selon le calendrier.

Gandhia

Type : *Camp d'entraînement.*
Température : *Conventionnelle (-50° C à 35° C).*
Atmosphère : *Respirable (Type I).*
Hygrométrie : *Normale.*
Gravité : *1.*
Terrain : *Terrestre*
Longueur du jour : *28 heures.*
Longueur de l'année : *399 jours locaux.*
Astroport : *Standard.*
Population : *2000 permanents, 8000 stagiaires.*
Fonction : *Camp d'entraînement rebelle.*
Gouvernement : *Colonel Jeremy Frankel, du 412e régiment d'infanterie spatiale.*
Niveau technologique : *Spatial.*
Exportations : *Rien (chair à blaster ?).*
Importations : *Équipement militaire, nourriture, recrues.*
Description : *Gandhia est une planète de la Bordure extérieure, qui ressemble beaucoup à la Terre, telle qu'elle était il y a 100 000 ans. Tous les climats possibles y sont représentés. Il n'y a pas encore réellement d'espèce dominante, malgré une faune et une flore abondantes.*
Deux petites lunes sans atmosphère baignent la nuit d'une clarté diffuse. La première abrite le camp Sandhurst, où se déroulent les exercices en gravité zéro et l'entraînement des pilotes d'assaut. Quant à la seconde, nommée on ne sait plus trop pourquoi Inferno, c'est un véritable gruyère où sont aménagés de vastes cavernes ayant chacune une atmosphère exotique différente (méthane, ammoniac, etc.).
La planète est entièrement sous le commandement du 412e régiment d'infanterie spatiale, dont le quartier général se trouve près de l'unique astroport de la planète. Les services administratifs et logistiques sont regroupés dans une petite ville, à environ 5 kilomètres du QG.
Les bases opérationnelles à proprement parler sont disséminées un peu partout sur la planète, afin de varier les conditions d'entraînement. Ainsi, un stagiaire est affecté à une base principale mais « tourne » en permanence lors de manœuvres plus ou moins longues. En six mois, le futur SpecForce a donc bourlingué dans tous les types d'environnements possibles.

- **19 h 00** : Repas, puis repos ou corvées.
- **20 h 30** : Cours en salle ou exercices de terrain.
- **27 h 00** : Extinction théorique des feux ou corvées ou terrain.

Note : Les TIG ou « travaux d'intérêt général » sont, en termes militaires, la totalité des activités d'entretien des baraquements ou du camp. Il ne s'agit pas d'une punition, mais d'une activité normale visant à assurer la propreté des locaux... en théorie. En pratique, leur attribution relève du bon vouloir des gradés, et les fortes têtes se voient systématiquement assigner les corvées les plus déplaisantes.

La jolie colonie de vacances

Voici maintenant quelques événements destinés à animer leur séjour, qui doit quand même durer six mois.

- **Les TIG.** Ils se font à tour de rôle, sous la conduite des sergents. Zhim fait une inspection générale une fois par semaine. Et on est très à cheval sur la propreté dans les SpecForces !
- **Le parcours du combattant.** Dans tous les environnements possibles. Faites-leur faire tout ce qui vous passe par la tête, ils en redemanderont...
- **Les parcours de tir et de survie.** Là aussi, des environnements différents, avec des cibles mobiles, des leurres, des pièges, etc.
- **On dort dehors.** Une recrue s'est plainte du manque de chauffage dans les dortoirs. Zhim décide de faire dormir tout son petit monde dehors sans sac de couchage, histoire de leur apprendre à vivre.
- **Le vol.** Des effets personnels disparaissent. Le coupable est, bien sûr, une recrue. Zhim ne veut pas intervenir. Rappel des règles militaires : s'il n'y a pas effraction, il n'y a pas vol, il y a perte, et donc négligence de la part du volé. Les PJ vont devoir prendre l'affaire en main, et « calmer » le coupable d'une manière ou d'une autre.
- **Le tir.** Les PJ s'initient au maniement des différentes armes à rayon. Un volontaire est désigné pour servir de « Coquille d'œuf » (une cible mouvante ressemblant vaguement à un soldat impérial). Les armes sont réglées sur « assommer ». Le premier qui touche (diff. 25) est dispensé de TIG pour la journée.
- **Rixe.** Petite altercation entre deux groupes de recrues. Ça forge le caractère...
- **Opération chambre vide.** A leur retour du footing, les PJ découvrent que tout le mobilier de leur chambre a disparu. Manque de bol, c'est le jour de la visite de Zhim. Ils ont deux heures pour remeubler leur chambre. Comment ?
- **Close combat.** L'instructeur n'est autre que Zhim lui-même. Au bout de quelques semaines, il abandonne, suite à un poignet cassé (à la loyale...) par l'une des recrues. C'est un Wookie du nom de Chiktaback qui le remplace (caractéristiques standard des Wookies, 6D en Combat à mains nues).
- **Marches et contremarches.** De plus en plus longues, de plus en plus dures.
- **Embuscade.** Les PJ doivent traquer et « détruire » une section de la compagnie Charlie. Zhim n'acceptera pas de perdre. L'adjudant Melchior, qui la commande, est son pire rival...
- **Incidents à Sandhurst.** Joe-pas-d'bol, l'une des recrues, perd la tête pendant un exercice en gravité zéro. Peu après, une charge explosive mal réglée éclate, faisant un mort et un blessé qu'il faut évacuer dans les pires conditions.
- **Inferno.** La moitié des scaphandres tombe en panne. Il faut parcourir 5 km avant d'atteindre la sortie, dans une atmosphère chlorée à l'extrême.
- **Le traître.** L'une des recrues est en fait un agent du BSI. Il est vite démasqué et condamné à mort. L'ensemble du 412e assiste à l'exécution.
- **L'alerte générale.** Des rumeurs courent sur le fait qu'un destroyer stellaire impérial rôde dans le secteur. Les bases sont démontées et le personnel mis en alerte maximale. Ce n'est qu'un exercice, mais qui a lieu 2 jours après l'exécution du traître...
- **Cours théoriques.** L'armement de l'ennemi, la structure de l'Alliance et de l'Empire, bref tout ce que doit connaître un bon personnage de *Star Wars* pour ne pas prendre la salle du trône de l'empereur pour des toilettes...

Les PJ peuvent, en outre, recevoir une formation dans les domaines spécifiés p. 37 et suivantes du *Guide de l'Alliance rebelle.*

Permission exceptionnelle

Il ne reste plus que deux semaines d'entraînement lorsque le colonel Frankel adresse un message aux recrues (voir encadré page ci-contre), par l'intermédiaire du capitaine Sterlk.

Les PJ touchent enfin des tenues de sortie, et partent faire une virée en ville dans le plus pur style *Officiers and Gentlemen, Top gun* ou *Je fais la bringue et je casse tout...* La cantina ressemble vaguement à celle de Mos Eisley, mais elle est pleine de SpecForces excités et plus qu'un petit peu ivres. Inévitablement, il y aura un gros dur à qui la tête des PJ ne revient pas. Et, une chose en entraînant une autre, tout le monde se retrouve pris dans une colossale bagarre. Elle se termine par l'intervention de la police militaire (tout à 4D, Matraque 5D), suivie d'une énorme bousculade : il n'y a que deux sorties. Malheureusement, elles sont toutes les deux surveillées, et les PJ se feront probablement cueillir. (Et si... ils échappent à la police militaire ? La question est : pour aller où, au juste ? Ils finiront bien par devoir rentrer au camp Nivelle, où ils seront arrêtés. Ils ont été reconnus lors de la bagarre.)

Trafiquez les événements pour que les PJ se retrouvent en prison quoi qu'ils fassent. Les cellules sont étroites, froides et humides. Les PJ passent quelques heures moroses à méditer sur leurs perspectives d'avenir, pas très brillantes. Heureusement pour eux, l'adjudant Zhim, pas mauvais bougre, intervient. Leurs états de service sont excellents, et il use de son influence pour les faire sortir du mitard. En échange, les personnages feront leur raid de fin de stage sur la planète Atoola, connue pour sa dureté extrême. Le colonel Frankel accepte, avec la condition suivante : ils effectueront le raid seul, sans le soutien de Zhim, qui ne sera là que pour les emmener et les ramener. Bien entendu, ces tractations se font à l'insu des PJ. Une mission chez les SpecForces, quelle qu'elle soit, est toujours secrète jusqu'au dernier moment...

Épisode II

ATOOLA, TON UNIVERS IMPITOYABLE



Le briefing

♪ : *Full Metal Jacket* (les instrumentaux « jungle »), *Platoon*.

Sans le moindre renseignement, les PJ embarquent avec Zhim et un pilote dans le *Sans Peur*, un YT-1300 modifié qui n'est plus de toute première jeunesse. Le soleil se lève lorsqu'ils décollent... Après cinq jours passés en hyperespace, le vaisseau émerge à proximité d'une petite planète verte. Zhim réunit les PJ dans le carré et leur adresse le petit discours suivant : « Les gars, nous y voilà! Vos... frasques m'ont obligé à me mouiller pour vous. Nous sommes actuellement en orbite autour d'Atoola. Vous allez y effectuer un raid qui déterminera vos aptitudes à devenir de vrais SpecForces, bande de Hutts mal dégrossis! Vous avez quatre jours pour parcourir 250 kilomètres, avec 3 points de passage obligatoires. Vous y trouverez des fanions, que vous devez, je répète devez, me ramener. Je vous lâche à bord d'une capsule de secours. Rendez-vous au point Écho! Autonomie complète! Je tiens seulement à vous rappeler, faces de Gamoréens, ce que chacun de vous a coûté à l'Alliance. En comptant les armes, les munitions, le matos, l'entraînement, ce que vous vous goinfrez... en gros comme ça, sur pied, cela fait environ 30 000 crédits par tête! Sans compter ma solde! Alors ramenez-moi tout cela! Votre tas de viande, c'est remplaçable, mais pas le matériel! Si vous piquez le moindre bout de câble de la capsule ou quoi que ce soit en plus de votre équipement de base, je vous envoie sur orbite autour de Coruscant à coups de pied au cul! Bon, voilà un pistolet-blaster lourd avec cinq chargeurs chacun, un fusil-blaster « tireur d'élite » pour tout le groupe et les données mémorielles pour votre transpondeur. Le reste est dans la capsule. Messieurs, bonne promenade! »

Quelques minutes après, les PJ se retrouvent en chute libre dans une capsule de secours qui plonge vers Atoola (voir description page suivante).

La randonnée

Comme vous l'avez déjà noté, les PJ vont devoir effectuer un parcours contre la montre. Il est évident que vous n'allez pas calculer les déplacements en terme de mètres par round, ni même en kilomètres à l'heure. Jetez les dés et faites semblant d'effectuer un calcul complexe. Le tout est de faire monter la pression...

L'arrivée sur la planète est assez brutale. La capsule de secours atterrit dans un marais, en équilibre instable sur un banc de vase.

L'inventaire du matériel permet aux personnages de trouver, outre une tenue de combat camouflée et un casque d'infanterie chacun, l'équipement suivant : ▷

Le communiqué de l'état-major

De : Mon Mothma, Présidente de l'Alliance des Mondes.

A : L'ensemble des troupes

Officiers, sous-officiers, soldats,

Un événement capital vient de se produire dans le système d'Otis. Pour la première fois, notre flotte a combattu en bataille rangée contre deux destroyers stellaires de l'Empire. Malgré de lourdes pertes, notre équipage, conduit par l'amiral Akbar, a remporté une victoire décisive, détruisant « l'Aggripine » et endommageant sévèrement « l'Enfonceur », qui n'a dû son salut qu'à un saut incontrôlé en hyperespace.

Cet événement est de toute première importance.

Il démontre que nous pouvons désormais affronter les troupes de l'usurpateur sur son propre terrain.

La destruction de l'Étoile de la Mort nous a montré la voie, celle de « l'Aggripine » nous ouvre le chemin de la victoire !

Afin de fêter dignement ce succès, je décrète la suspension des activités en cours pendant vingt-quatre heures, le service courant devant être cependant maintenu.

Que la Force soit avec vous,

Mon Mothma

Les PNJ de l'épisode I

Pour Star Wars

▶ **Adjudant instructeur Julius « Mad Dog » Zhim**

DEXTÉRITÉ 4D+2, Blaster 4D, Parade mains nues 6D.
SAVOIR 3D+2, Intimidation 4D+1, Volonté 7D.
MÉCANIQUE 3D.
PERCEPTION 4D, Commandement 7D.
VIGUEUR 3D+2, Combat à mains nues 7D, Résistance 5D.
TECHNIQUE 2D+1, Démolition 6D.
Points de personnage : 17.
Déplacement : 10.
Équipement : Pistolet-blaster (4D), veste antiblast (+1D en Physique, +1D en Énergie), communicateur, « équipement pédagogique modèle R4 » (badine, dommages 1D-2).

Vétéran de la guerre des Clones, ancien officier de l'armée impériale, il a été l'un des premiers à déserter pour rejoindre la Rebellion. Muté contre sa volonté sur Gandhia, c'est un baroudeur de tout premier ordre, toujours prêt à aller « casser du Palpatine ». Ses collègues le respectent au plus haut point et disent souvent de lui : « Il a fait Sanctuaire. » (Sanctuaire était un point stratégique de Tanathos III où 150 SpecForces ont bloqué deux régiments des troupes de choc pendant quatre jours. C'est un symbole, un peu comme Camerone l'est pour la Légion étrangère...).

▶ **Sergents instructeurs Han « TNT » Bromsky et Lena « Vierge de fer » Thorby**

DEXTÉRITÉ 4D+2, Blaster 5D+2, Parade mains nues 6D.
SAVOIR 3D+2, Survie 4D, Intimidation 4D.
MÉCANIQUE 3D+2.
PERCEPTION 4D, Commandement 5D.
VIGUEUR 3D, Combat à mains nues 5D, Résistance 4D.
TECHNIQUE 2D, Démolition 7D, Premiers soins 4D.
Points de personnage : 10.
Déplacement : 10.
Équipement : Pistolet-blaster (4D), communicateur, « équipement pédagogique modèle R4 » (badine énergétique, dommages 1D-2).

● Bromsky est un ancien technicien ayant eu un accident alors qu'il réglait une charge de démolition. Il ne marche que grâce à une prothèse. Discret et effacé, il n'en demeure pas moins un instructeur très compétent dans son domaine.

● Thorby est une femme mais « on s'en fout, on n'est pas sexiste chez les SpecForces » (en théorie). Spécialiste des renseignements, cette « bombe sexuelle » est très, très dangereuse si on lui manque de respect. Elle compense l'attitude sexiste de ses collègues par une rigueur de travail exemplaire, d'où son surnom...

▶ **Les recrues**

Tout à 2D.
Points de personnage : 5.
Déplacement : 10.
A vous de créer des personnalités distinctes, de Gros Bob (mastodonte à la tête vide) à Platon (intellectuel désabusé), sans oublier Joe-pas-d'bol (plein de bonne volonté, mais rate tout ce qu'il entreprend) et Jack l'Esquive (le magouilleur de service)...

— Un kit de survie chacun. Il contient une semaine de rations de combat, deux médpacks, une tige lumineuse (durée : deux heures), un détonateur thermal, un abri en di-chrome (une place), un masque respiratoire, 10 mètres de synthécorde et un couteau de combat dans un étui auto-aiguisant. Tout ce barda tient dans un sac à dos et pèse 25 kg ;
— Un communicateur à ondes courtes chacun (portée 30 km) ;
— Deux macros-jumelles amplificatrices de lumière pour le groupe ;
— Une charge explosive standard avec des détonateurs (7 kg en tout) ;
— Une vibrohache ;
— Une vibropelle ;
— Une vibromachette ;
— Un identificateur de toxines ;
— Un transpondeur directionnel (très fragile) ;
— Cinquante pitons.

Le lieu d'atterrissage ressemble singulièrement à Dagobah. Les PJ vont passer un temps infini à patauger dans des fondrières, à contourner des plaques de sables mouvants, à éviter l'équivalent local des alligators, etc. Tôt ou tard, ils se trouveront dans une situation où passer par les arbres est la seule solution. Mauvaise idée ! Parmi les lianes se trouvent les appendices d'un singe constrictor, une variété de gorille carnivore ayant deux énormes tentacules à la place des bras. Les personnages tombent bien : il est affamé !
Ce petit incident réglé, les PJ peuvent se diriger vers le premier point de passage.

Point Bravo

Celui-ci se trouve au nord de leur position actuelle, en pleine jungle, à environ 20 km. Pour être précis, il est au sommet d'une paroi abrupte, d'environ 120 m de haut. Les cordes fournies étant trop courtes, il va leur falloir en fabriquer d'autres avec des lianes (diff. 10). Une fois l'escalade accomplie (jets d'Escalade – Saut progressifs, sans oublier les incidents divers du genre piton qui lâche, coups de fatigue...), localiser le fanion témoin est facile. Reste à redescendre... Bien entendu, à mi-paroi, il se met à pleuvoir à torrent (diff. 15, voire 20 si vous êtes de mauvaise humeur).

Point Charlie

Il est situé à 90 km au sud-sud-est de Bravo. Le terrain est de plus en plus montagneux. Le fanion est placé dans un énorme nid de becs noirs, de gros oiseaux-reptiles carnivores, qui ne sont jamais très loin de là. Seul petit problème, il y a aussi trois gros œufs. Et on a beau être de redoutables prédateurs, la famille, c'est sacré...

Point Delta

Le fanion du point Delta se trouve au fin fond d'un véritable labyrinthe de galeries, vestige de l'effort titanesque des mineurs. L'entrée est située à 70 km à l'est-nord-est de Charlie. Vous avez vu *Indiana Jones et le temple maudit* ? Le décor y fait beaucoup penser. Le fanion est placé sur une sorte de piédestal (non piégé). Au retour, les PJ marchent sur une plaque de pression très bien dissimulée (s'ils sont très attentifs, multipliez les plaques – et les jets – jusqu'à ce qu'ils se fassent avoir). Ils entendent une explosion sourde. L'entrée et certaines galeries viennent d'être bouchées par un éboulement. C'est du travail d'orfèvre, effectué par Zhim en personne, mais cela ne va sans doute pas beaucoup remonter le moral des PJ. Ils sont enfermés, et vont devoir trouver une autre sortie, au milieu des rats, des gaz toxiques et des galeries instables... Amusez-vous bien !
La fin du voyage se fait au pas de course pour arriver au point Écho en temps et en heure, à 70 km à l'ouest-sud-est de Delta. Logiquement, les PJ doivent s'attendre à une dernière série d'épreuves, histoire de bien marquer la fin de leur calvaire. Eh bien, ne les faisons pas languir !

Point Écho

Situé dans une vaste clairière, c'est le point de ramassage des PJ. Hélas, un événement non prévu au programme est survenu, sept heures avant l'arrivée de nos héros. Vous vous souvenez de *L'Enfonceur*, le destroyer stellaire qui a dû s'enfuir en catastrophe lors de la bataille d'Otis ? Très endommagé, il a réémergé en espace normal aux alentours d'Atoola, et s'est mis en orbite autour de la planète, moteurs totalement grillés. La procédure standard en vigueur dans la flotte impériale s'est parfaitement déroulée : un petit détachement de reconnaissance s'est posé sur la planète pendant que les techniciens réparent. Et notre bon Zhim s'est fait bêtement capturer ! Il a juste eu le temps de se débarrasser de tout ce qui le relie à la Rébellion avant d'être pris. Il se trouve actuellement dans les prisons de *L'Enfonceur* pour interrogatoire. Le *Sans Peur* est surveillé par un TR-TT et trois patrouilleurs en motos-jets, au cas où... Ajoutons qu'une équipe de démolition a piégé le vaisseau. Bref, les PJ ont un sacré problème !

L'embuscade

Le *Sans Peur* est posé au centre d'une petite clairière. Les trois motos-jets sont parquées non loin de là. Deux éclaireurs impériaux sont au pied de la passerelle d'embarquement du transporteur. Le TR-TT est au nord de la clairière, à demi dissimulé. Le troisième éclaireur se trouve dans le vaisseau, et cherche quelque chose à boire. Les Impériaux ne sont pas à proprement parler en alerte, Zhim ayant réussi à se faire passer pour un contrebandier cherchant une nouvelle planque. Aux PJ de se débrouiller pour monter une opération. S'ils prennent le temps d'écouter les conversations avant de déclencher l'attaque, ils pourront apprendre les choses suivantes :

- A 15 km au nord se trouve une pré-base de débarquement de troupes au sol. C'est la procédure classique utilisée par l'Empire lorsqu'un destroyer stellaire est en orbite...
- Le propriétaire du vaisseau est prisonnier pour interrogatoire.
- La relève des troupes au sol se fera dans dix heures grâce à deux navettes de classe Lambda qui se poseront sur la pré-base.

Atoola

Type : Jungle.
Température : Équatoriale.
Atmosphère : Respirable (Type I).
Hygrométrie : Saturée.
Gravité : 1.
Terrain : Jungle, marais...
Longueur du jour : 25 heures.
Longueur de l'année : 254 jours locaux.
Astroport : Aucun.
Population : Animale.
Fonction : Planète dans la galaxie...
Gouvernement : Aucun.
Niveau technologique : Préhistoire.
Exportations : Rien.
Importations : Stagiaires en fin d'entraînement.
Description : Atoola a la remarquable particularité de ne servir à rien ! Il y a bien eu quelques tentatives d'exploitation minière, du temps de l'Ancienne République, vite abandonnées pour cause de très faible rendement. Depuis, personne n'y réside en permanence, pas même un groupe de pirates ou de contrebandiers. Il faut dire que le climat est un véritable enfer, que la progression dans la jungle est très pénible et que les autochtones (faune et flore) sont très pointilleux sur la théorie de l'évolution naturelle (la moindre bestiole est un danger mortel pour toutes les autres). Bref, cette planète fait passer Kessel pour un village de vacances...

Les PNJ de l'épisode II

Pour Star Wars

▶ Singe constrictor
DEXTÉRITÉ 3D.
PERCEPTION 2D.
VIGUEUR 2D.
Armes : Deux tentacules de 3 mètres, étranglent et assomment (3D de dommages).
Morsure : 4D de dommages.
Déplacement : 11.
Taille : 2, 20 m.

▶ Bec noir
DEXTÉRITÉ 3D, Attaque bec 5D, Attaques griffes 2D.
PERCEPTION 3D, Recherche 5D, Traque 4D.
VIGUEUR 5D.
Dommages du bec : 3D (dents).
Dommages des griffes : 2D par patte (2).
Déplacement : 14.
Taille : 2,50 mètres.
Le bec noir est l'équivalent atoolien du vélociraptor, en plus gros et plus méchant...

▶ TR-TT et motos-jets
Voir p. 101 et 103 des règles.

▶ Équipage et éclaireurs
Tout à 3D, déplacement 10, équipement impérial standard.

• Seul le TR-TT possède un émetteur et un détecteur de mouvement (inopérants mais les PJ ne le savent pas).
• Ce n'est pas franchement l'entente cordiale entre les éclaireurs et les hommes du TR-TT.
• Le *Sans Peur* est piégé (Démolition diff. 25 pour désamorcer la charge) et son dispositif d'hyper-propulsion a été neutralisé (là, en revanche, rien à faire).
• Les soldats n'ont qu'une hâte, en finir avec le projet Poing d'acier et retourner sur «Prime base» pour se débarrasser du «tas de ferraille» («un truc pareil, c'est pas naturel; d'abord, il porte malheur: la preuve, on a été attaqué par les Rebelles...»).
Bref, les PJ vont devoir faire face à une situation de crise qui n'était pas prévue dans l'examen. Courir après des fanions est une chose, investir un croiseur impérial pour délivrer leur instructeur en est une autre! S'ils sont réticents à s'infiltrer chez les Impériaux, rappelez-leur que Zhim ne tiendra pas longtemps face à un interrogatoire poussé. Il connaît l'emplacement de Gandhia, et cette information ne doit pas tomber entre les mains de l'Empire!



Orientation

Or donc, tout notre petit monde se retrouve d'une façon ou d'une autre à bord de *L'Enfonceur* (pour les non-humains, un rôle de «prisonnier» ou d'indic venant au rapport fera parfaitement l'affaire). Rappelons que, même s'il est fortement endommagé, le vaisseau n'en demeure pas moins une formidable machine de guerre. A moins d'avoir les plans d'un tel vaisseau, le MJ pourra improviser cet épisode en se basant sur l'épisode de l'Étoile de la Mort, dans *La guerre des Étoiles* (le film).
Zhim se trouve actuellement dans le bloc de détention C4 (information facile à obtenir, tout le monde en parle à bord...). Deux facteurs vont jouer en faveur des PJ.:
• Premièrement, l'attention des soldats impériaux est toute entière axée sur la réparation du vaisseau. A moins d'être particulièrement idiots, les PJ devraient trouver le moyen de lancer un message de détresse sans se faire repérer.
• Et deuxièmement, une flottille rebelle croise justement dans les parages... Si les PJ éprouvent trop de difficultés à libérer Zhim, les Rebelles passent à l'attaque juste au bon moment, fournissant une diversion parfaite. Toutefois, dans la mesure du possible, ne provoquez cet événement qu'en dernier recours. Il doit normalement se produire après la libération de Zhim, alors que les PJ sont poursuivis...

Le bloc de détention C4

L'endroit où est retenu Zhim est on ne peut plus classique. Quatre gardes (dont deux techniciens) assurent la surveillance. Outre notre bon adjudant, les PJ pourront délivrer six Impériaux aux arrêts de rigueur (deux déserteurs et trois ivrognes, plus un «saboteur», qui est en fait un membre du BSI chargé de recueillir des informations auprès des prisonniers). Les quatre frères Gorth, des pirates sullustains qui ont eu le malheur de croiser *L'Enfonceur* peu avant la bataille d'Otis, se trouvent dans la cellule voisine. Les deux déserteurs peuvent, brièvement, servir d'alliés (toutefois, ils détalent de leur côté dès que possible, sauf si l'on réussit un jet de Persuasion de diff. 20 pour les convaincre qu'ils seront libres d'aller où bon leur semble une fois évadés). Quant aux ivrognes, une fois dessoûlés, ils se mettront aux ordres de l'agent du BSI après un conciliabule secret, qui passera inaperçu des PJ. Pour des raisons qui seront expliquées plus tard, l'homme du BSI dissimulera son identité le plus longtemps possible et cherchera à sympathiser avec les PJ.
L'attaque du bloc C4 déclenche bien entendu l'alerte. Il est difficile de dire ce qui se passera ensuite. A vous d'improviser en fonction des choix des personnages. Les premières mesures appliquées par les Impériaux sont de renforcer les dispositifs de sécurité autour des baies de lancement et de balayer les coursives avec les caméras de surveillance, jusqu'au moment où ils auront repéré l'origine des perturbations. Ensuite, ils abattent les portes de sécurité pour bloquer les PJ, puis envoient des hommes pour les cueillir. Les personnages devront donc jouer au chat et à la souris, faire sauter des portes étanches, détruire des caméras, et ainsi de suite. Au moment où tout semble perdu pour eux, l'alarme retentit et la cavalerie rebelle arrive... Face à ce nouveau danger, la traque des PJ diminue d'intensité. A eux d'en profiter pour s'échapper. Le hangar L44-S3 semble accessible...

Combat dans le hangar L44-S3

Dans l'affolement général, les personnages pourront sans trop de problèmes accéder au hangar L44-S3 (dont le modèle se trouve dans le chapitre 4 de *L'Étoile de la Mort, dossier technique*). Le calme qui y règne tranche singulièrement avec l'agitation du reste du vaisseau. Seuls quelques techniciens s'affairent autour d'une navette d'assaut. Visiblement, elle est en train d'être préparée pour un départ en catastrophe.
Des jets de Perception diff. 15 permettront d'obtenir les renseignements suivants (à vous d'imaginer les biais: piratage des bases de données, écoute des messages diffusés par les haut-parleurs ou des conversations des techniciens, connaissance des procédures en vigueur dans la flotte impériale).
• L'attaque des Rebelles est sur le point d'aboutir. *L'Enfonceur* ne tiendra plus très longtemps face à une telle puissance de feu.
• Le commandant du vaisseau a décidé de retarder la capture de son bâtiment par tous les moyens, y compris le sabordage.
• La navette qui est sur le point de décoller est destinée à un groupe de «grosses légumes» civiles et au «tas de ferraille».
• Elle doit absolument s'enfuir, les forces rebelles ne devant pas connaître l'existence du projet Poing d'acier.
Quelques minutes plus tard, un groupe de cinq hommes pénètre dans le hangar, accompagnés d'un robot impressionnant. Il s'agit du prototype d'un nouveau droïd de combat d'Holowan Mechanicals, l'UW-1000. Comme vous pourrez le constater à la vue de ses caractéristiques, ce n'est pas un petit morceau!
Au moment d'embarquer dans la navette, UW-1000 s'arrête et localise les PJ. Un furieux combat s'engage. Dans le camp des Rebelles se trouvent les PJ, l'adjudant Zhim, les frères Gorth, les deux Impériaux déserteurs et l'agent du BSI. En face, il y a l'UW-1000, les trois ex-ivrognes, trois techniciens de maintenance (tout à 2D, armés d'outils divers, dommages 1D, déplacement 10), les deux pilotes de la navette d'assaut (tout à 2D, blaster 4D, armure +1D en Physique et en Énergie, pistolet-blaster, dommages 4D+2, déplacement 10) et les cinq «huiles» (tout à 2D, ce sont des scientifiques civils, déplacement 9, mini-blaster 3D de dommages).

Le déroulement de la bataille

— L'agent du BSI qui accompagne les PJ, aussi étonnant que cela puisse paraître, essaye de les aider en sabotant le sas d'accès du hangar, ce qui empêche l'arrivée de renforts ennemis. Les trois exivrognes, qui ne comprennent rien à ses actions, devraient vendre la mèche à un moment où à un autre, histoire que les PJ réalisent qu'ils ont affaire à un agent du BSI. Logiquement, les PJ devraient le considérer comme un Impérial ayant décidé de les suivre afin de ne pas mourir sur *L'Enfonceur*. Il peut être fait prisonnier mais ne doit en aucun cas mourir...
— Les deux déserteurs, ainsi que les ex-ivrognes, se font massacrer par l'UW-1000 après avoir tenté de rejoindre le camp impérial.
— Les frères Gorth effectuent quelques actions héroïques pour permettre aux PJ d'embarquer. En bons «méchants au grand cœur», ils se sacrifient pour faciliter leur fuite (snif!)...
— Les techniciens de maintenance, les membres d'équipage et les huiles se font allégrement massacrer pour le plus grand plaisir des personnages.
— L'UW-1000 est détruit pendant le combat (au pire, n'oubliez pas que c'est un prototype et que des dysfonctionnements internes peuvent survenir...).
— L'adjudant Zhim cherche par tous les moyens à récupérer les restes de l'UW-1000 afin de les ramener à l'état-major rebelle.
La fuite à bord de la navette, devra être jouée dans la plus pure tradition de *Star Wars*, au milieu des explosions et des chasseurs qui s'affrontent. Pensez à donner quelques sueurs froides aux PJ. N'oubliez pas qu'ils sont à bord d'une navette d'assaut impériale... L'épisode se termine sur fond d'explosion de *L'Enfonceur*, qui se saborde tandis que la navette est escortée par quatre chasseurs rebelles jusqu'au croiseur *Alderande II*, un magnifique bâtiment flambant neuf...



LES PNJ DE L'ÉPISODE III

Pour Star Wars

▶ L'équipage de L'Enfonceur

Voir p. 133 des règles.

▶ Les Impériaux du bloc de détention

Voir p. 133 des règles.

▶ Les frères Gorth

Tout à 4D.
Déplacement : 10.

▶ UW-1000

Droïd de combat UW-1000 d'Holowan Mechanicals.
DEXTÉRITÉ 5D+2, Esquive 7D+2, Vibroépée 7D, Vibroscie 7D.
SAVOIR 3D, Maintien de l'ordre 4D, Survie 4D.
MÉCANIQUE 1D, Transports spatiaux 3D.
PERCEPTION 5D, Recherche 6D+1.
VIGUEUR 7D, Escalade – Saut 7D+1, Résistance 5D.
TECHNIQUE 1D, Démolition 4D, Sécurité 5D.
Équipement :
● Châssis de combat.
● Une vibroscie et une vibroépée (voir ci-dessous).
● Système d'attaque/défense et localisateur de cible intégré.
● Bouclier énergétique renforcé autour du corps (+2D Physique, +5D Énergie, renvoie les tirs d'armes énergétiques).
Déplacement : 13.
Taille : 2,20 mètres.
Citation : « Né pour tuer, tuer pour vivre ! »

Vibroépée Soro Suub KRT4c8 intégrée au bras droit
Échelle : Personnage.
Talent : Vibroépée (Dextérité).
Difficulté : Modérée.
Dommages : Vigueur+4D.

Vibroscie Soro Suub RDF7s8 intégré au bras gauche
Échelle : Personnage.
Talent : Vibroscie (Dextérité).
Difficulté : Modérée.
Dommages : Vigueur+3D.

Épisode IV

RECHERCHE DROÏD DÉSESPÉRÉMENT...

Retour au calme

L'arrivée à bord de l'*Alderande II* se déroule sans problèmes majeurs, si ce n'est qu'une navette d'assaut ne se dirige pas comme un vulgaire transporteur spatial (Pilotage diff. 15 pour apponter). Normalement, les PJ devraient être passablement fiers de leurs actions : non seulement ils ont réussi leur raid mais en plus, ils ont fait un prisonnier et sauvé leur adjudant. Ce dernier semble néanmoins assez soucieux. Il observe longuement les restes du droïd puis passe un appel à quelqu'un, sur le croiseur. Il se contente de lâcher deux mots : « Poing d'acier ». Quant à l'agent du BSI, nul doute que les personnages l'ont solidement attaché, voire assommé...
Bref, les PJ débarquent sous un tonnerre d'ovations (pensez au retour de Luke après la destruction de l'Étoile de la Mort...). Et là, deux choses vont se passer :
● Zhim, sans un mot, se dirige vers un officier supérieur, et part sous bonne escorte avec les restes de l'UW-1000.
● L'agent du BSI débarque pour être remis à la sécurité militaire. Et devant les PJ médusés, le chef de la sécurité se met au garde-à-vous devant lui, puis le libère. Sans le savoir, les personnages viennent en effet de capturer le commandant Kyle Morgan, l'un des meilleurs agents rebelles infiltrés. Souriant, ce dernier salue notre petit groupe avant de partir. S'il a été maltraité durant son transfert, il prendra préalablement soin de régler ses comptes (Vigueur 4D, Combat mains nues 6D+1).

Le projet Poing d'acier

Après quelques heures d'un repos bien mérité, les personnages sont convoqués dans la salle de briefing. Ils y retrouveront Zhim et Morgan, ainsi qu'une dizaine de hauts responsables rebelles dont le général Madine (le chef des SpecForces) en personne. En outre, un système d'holovision est branché : on peut y voir Mon Mothma... Bref, du beau linge !
Mon Mothma s'adresse aux PJ : « Messieurs, permettez-moi tout d'abord de vous féliciter pour votre action. Vous avez démontré que vous êtes de vrais SpecForces. Le rapport de votre instructeur est en tous points élogieux, et ce n'est pas Madine qui me contredira... Néanmoins, vous nous posez quelques problèmes. Vous ne le saviez pas, mais le projet Poing d'acier faisait l'objet d'une mission spéciale d'infiltration de la part de nos services. Il consiste en la mise au point et la production de masse, par les Impériaux, du nouveau modèle de droïd de combat que vous avez affronté. Ce qui vient de se passer remet en cause de nombreux mois de travail. En allant secourir l'adjudant Zhim, vous avez fait sauter la couverture de Morgan ! Nous ne savons toujours pas où se trouve la base où l'Empire effectue ses recherches. Heureusement, grâce à vous, nous avons pu mettre la main sur une partie de l'un des prototypes. Son étude ainsi que les renseignements fournis par Morgan nous permettront peut-être d'obtenir plus de précisions. Il faut faire vite messieurs, très vite... Des informations fournies par nos amis les Bothans nous indiquent qu'une seconde Étoile de la Mort est en construction. Une opération est sur le point de débuter afin d'éradiquer cette nouvelle menace. Nous ne pouvons pas prendre le risque d'affronter une armée de droïds de combat. Au travail, messieurs, je veux des résultats et vite... »
La suite de la réunion apporte d'autres renseignements.
● Le droïd semble être destiné à des combats au corps à corps, comme le témoigne son armement.
● Le prototype était parfaitement opérationnel et ses circuits internes laissent à penser qu'il possédait un système neuronal extrêmement élaboré.
● L'aspect général d'UW-1000 ressemble assez à la structure utilisée par les ingénieurs d'Holowan Mechanicals pour la série des IG.
● Il n'a existé que cinq exemplaires de cette série : IG72, IG55, IG30, IG44 et IG88. Au moment des tests préliminaires, un incident leur a permis de s'évader des laboratoires d'Holowan Mechanicals, faisant 23 morts parmi l'équipe de recherche.
● Personne ne sait où se trouvent les laboratoires d'Holowan Mechanicals, à part bien entendu les cinq fugitifs...

• Quatre d'entre eux ont été détruits depuis leur évasion. Il ne reste donc qu'une solution pour localiser la base : trouver IG55, le survivant, et le lui demander...

• Le haut commandement rebelle a décidé de charger les PJ de cette mission. IG55 a été vu pour la dernière fois sur la planète Charybde VI, située dans la Frange. Les personnages se voient donc remettre un peu de matériel, dans les limites du raisonnable, et un transport ghtroc, le *Myosotis pourpre* (voir p. 121 des règles, modifié avec deux canons laser bitube). Quant à Morgan, il est momentanément affecté sur Gandhia comme instructeur d'un nouveau groupe de recrues...

Mais que fait donc IG55 ?

La « vie » d'IG55 est on ne peut plus atypique pour un droïd de combat. Sa programmation fut confiée à Jana Bronlisk, une jeune ingénieur à l'avenir brillant, doublée d'une incurable romantique (ce qui est un paradoxe lorsqu'on construit des engins de mort...). Fortement perturbée par la guerre des Clones durant laquelle elle a vu mourir toute sa famille, Jana a secrètement implanté à IG55 un module supplémentaire, faisant de lui une sorte de « chevalier blanc » à la recherche perpétuelle de la société humaine idéale.

Durant les quelques années qui ont suivi son évasion (Jana fit hélas partie des 23 victimes), IG55 a erré un peu partout dans la galaxie, avant de s'établir dans la Frange. Par le plus grand des hasards, il a fait la connaissance d'un petit groupe de fermiers habitant une planète, Ingualls III, située à l'écart des routes commerciales. Possédant peu de choses, ces colons ont cependant su établir une micro-société démocratique et pacifique, basée sur l'entraide et le respect mutuel. Bref, tout ce dont Jana Bronlisk avait toujours rêvé... IG55 s'y installa, et fait maintenant partie intégrante de la petite communauté. Il est devenu une sorte de « consultant philosophique », qui donne son avis lorsque des problèmes moraux surgissent.

La vie n'est cependant guère facile et les Ingualliens subsistent difficilement. C'est pourquoi IG55 quitte régulièrement son petit paradis pour se rendre sur Charybde VI, une planète située non loin de la Ceinture de Wilhem, une zone riche en astéroïdes de toutes sortes exploitée par la Mining Corporation. Ce monde est l'antithèse parfaite de l'idéal de notre doux rêveur. C'est un « monde d'hommes » ultraviolent, un lieu de débauches et de trafics de toutes sortes, où l'appât du gain se conjugue avec le meurtre et la luxure.

Tous les ans, les autorités locales organisent de grands combats de droïds-gladiateurs. Ils attirent des milliers d'aficionados, et dégagent d'incroyables bénéfices. IG55 participe à ce championnat (qu'il gagne régulièrement) et revient ensuite sur Ingualls III, avec du matériel acheté grâce à la prime offerte au vainqueur.

Toutefois, cette année, les motivations d'IG55 sont différentes. S'il participe bien au concours, il est aussi à la recherche de mercenaires. En effet, Ingualls III subit depuis peu le joug d'un groupe de pirates très bien équipés qui rançonnent la petite communauté. Seul, IG55 n'a pas les moyens de faire face. Jusqu'à présent, seuls les biens matériels intéressaient les pirates. Mais cette fois, c'est beaucoup plus grave : ils désirent des esclaves ! Comment trouver des mercenaires sans troubler la quiétude d'Ingualls III ? Car, comble de malchance, au cours de ses voyages sur la planète, IG55 a découvert un filon d'iridium d'une incroyable richesse. Il lui faut donc des hommes qui ne soient pas intéressés par les biens matériels et qui luttent pour un idéal de paix et de justice. Des PJ, par exemple...

Quand on arrive en ville...

♪ : *Blade Runner*, *Akira* (pour les combats), *Star Wars* (pour les cantinas), *The Blues Brothers* (pour la poursuite contre les Neks).

Les PJ débarquent sur Charybde la veille du tournoi. Après un atterrissage sans problèmes sur l'astroport de la ville, ils vont devoir faire face à quelques formalités bureaucratiques, puis à la ruineuse location du hangar pour leur vaisseau (base de 50 crédits par jour, plus le ravitaillement (15 crédits par jour et par personne), le carburant (18 crédits par cellule énergétique, et le vaisseau en a 50), sans oublier l'indispensable surveillance de l'appareil (20 crédits par jour)). Cela fait, il ne leur reste plus qu'à se rendre en ville.

Celle-ci étant un véritable dédale, il est conseillé de louer un taxi à répulseurs (idem Ubrikkian 9000 Z004, p. 101 des règles, 6 places) pour se déplacer. Et comme de bien entendu, on en trouve à profusion à la sortie de l'astroport...

Celui qu'empruntent les PJ est conduit par Lars Dorian, un ex-contrebandier reconverti à la suite d'un léger différend avec un maître de la pègre des Mondes du Centre. Écoutant toujours sa radio de bord à fond, véritable fou au volant, tchatcheur volubile au sourire éclatant, Lars aura tôt fait de sympathiser avec les PJ, à qui il fera la proposition suivante : pour 150 crédits par jour, il devient leur chauffeur et leur guide attitré, avec un kilométrage illimité (il descend à 120 crédits après un peu de marchandage). La proposition est honnête, le prix moyen d'une course intramuros étant de 15 crédits pour 5 km.

Ce que Lars ne révélera bien entendu pas aux personnages, c'est qu'il travaille en indépendant, et refuse obstinément d'entrer dans le syndicat des taxis locaux. Ce dernier, pas content du tout, a chargé un gang de motards, les Neks, de lui régler son compte...

Les Neks, montés sur des motos-jets, interviennent dès que vous aurez l'impression que l'action a besoin d'être relancée, par exemple près de l'arène ou lors d'un trajet en ville. Après une course-poursuite effrénée à travers toute la ville, l'affrontement final se déroule dans un immeuble désaffecté, ayant jadis servi de parking. Si vous avez envie de corser un peu l'affaire, n'oubliez pas les nombreuses milices privées qui patrouillent dans le quartier...

Dorian s'amuse comme un petit fou durant ces péripéties, prenant tous les risques possibles et imaginables. Il sera cependant reconnaissant aux PJ de l'avoir aidé, ce qui leur sera bien utile pour acheter du matériel plus tard dans le scénario...

Charybde VI

Type : *Monde urbanisé.*
Température : *Tempérée.*
Atmosphère : *Respirable (Type I).*
Hygrométrie : *Aride.*
Gravité : *Standard.*
Terrain : *Urbain.*
Longueur du jour : *26 heures.*
Longueur de l'année : *377 jours locaux.*
Astroport : *Standard.*
Population : *Majorité d'Humains, plus toutes les races de la galaxie.*
Fonction : *Commerce et détente.*
Gouvernement : *Démocratie (contrôlée par le crime organisé).*
Niveau technologique : *Information.*
Exportations : *Armement, drogues, produits de contrebande.*
Importations : *Nourriture, drogues, armement, produits de contrebande.*
Description : *Charybde VI est la planète rêvée pour un contrebandier ou un maître du crime. On y trouve tout ce qui est illégal dans la galaxie. La capitale, Scilla, est un véritable nid de vipères. Officiellement, Charybde est gouvernée par un président, élu tous les dix ans. En fait, la planète est dirigée par un conseil de quatre Parrains, les chefs de la pègre. Le président n'est là que pour rassurer les autorités galactiques et inaugurer les chrysanthèmes, ce qui occupe la majeure partie de son temps. Le credo de l'ensemble de la population pourrait se résumer à : survivre et s'en mettre plein les poches. Les gangs pullulent, ainsi que les mendiants, les voleurs, les dealers et les escrocs en tous genres. Les touristes profitent largement de la semi-anarchie qui règne sur Charybde. Tout est mis en œuvre pour leur soutirer leur dernier crédit : hôtels de luxe, casinos gigantesques, lunapars incroyables, complexes de loisirs inimaginables, etc. Bref, c'est à la fois Sodome, Gomorrhe et Night City ! A chaque échelon de la hiérarchie, la corruption règne en maîtresse. Les autorités locales sont aux ordres des Parrains. Il y a des lois, mais elles sont à la fois terriblement répressives et ignorées la plupart du temps (sauf lorsque cela arrange quelqu'un de riche et d'influent...). Un meurtre peut très bien ne pas faire l'objet d'une enquête, mais le vol d'une pochette d'allumettes risque de conduire à une exécution publique. La sécurité est assurée par une milice privée qui ne s'embarrasse pas de détails. Souvent, l'agent de police est à la fois juge, juré et bourreau (un peu à la manière de Judge Dredd). Il faut dire que leur entreprise est payée au résultat... Les patrouilles sont fréquentes et les miliciens agissent le plus souvent par binômes, à bord d'un petit speeder biplace extrêmement maniable (idem Tempête IV p. 100 des règles, plus deux blasters lourds à répétition montés sur une tourelle pivotante. Portée atmosphérique : 3-75/200/500 mètres, dommages 5D 1).*

Le championnat de droïds-gladiateurs

Aussi étonnant que cela puisse paraître, ce championnat est la seule rencontre sportive de la planète qui ne soit pas truquée! Il faut dire que les retombées économiques de l'événement sont telles que les quatre Parrains se sont mis d'accord pour assurer un maximum de transparence lors des joutes (on murmure même que de très hauts dignitaires des Mondes du Centre misent des sommes considérables...). Les participants sont répartis en poules en fonction de leur poids, de leur armement et de leur modèle, selon un barème extrêmement compliqué. IG55 est inscrit dans la catégorie «vieux modèles, moyennement armés», qui est loin d'être la plus médiatisée... De plus, il ne participe pas aux autres championnats galactiques, ce qui lui permet de rester plus ou moins inconnu dans ce microcosme sportif. En effet, les reporters le considèrent comme un «régional» ayant peu d'ambition, et donc sans grand intérêt (sa finale ne sera même pas retransmise en holovision, c'est dire...).

En plus des classiques bookmakers, contrôlés par les gangs, il existe une sorte de PMU, mis en place par les autorités de Charybde. Les paris se font de la façon suivante: on mise sur un combattant. Si le parieur a deviné le nombre de minutes du combat, il reçoit un «gain complémentaire». Un «super bonus» peut être gagné en fonction de l'état des deux combattants (abandon, KO technique, destruction partielle ou totale).

IG55 n'est pas joignable entre les matchs, pour la bonne et simple raison que nul ne sait où il se trouve en dehors de l'arène. Il arrive quelques minutes avant le combat, affronte son adversaire, puis disparaît après les formalités d'usage. Détestant cordialement ce qu'il fait, il tente par tous les moyens de fuir si les PJ cherchent à l'aborder directement. Le MJ peut mettre les joueurs sur quelques fausses pistes mêlant indics, rencontres dans des lieux sordides avec des personnages pittoresques, sans parler des paris. Certains d'entre eux voudront certainement jouer (avec des péripéties diverses à l'initiative du MJ. Vous avez là un bon moyen d'introduire un futur ennemi récurrent dans votre campagne...).

En fait, le seul moyen de rencontrer IG55 est d'assister à son dernier match. Un incident va en effet se produire durant la rencontre: ayant misé une fortune sur l'adversaire d'IG, un gros bonnet des Mondes du Centre a décidé de favoriser le destin en lui donnant un petit coup de pouce. Il a chargé un Elomim d'assister à la rencontre et d'utiliser discrètement un disrupteur anti-droïd Mandroxien, modifié pour la circonstance, sur IG55. Cette arme, ayant la forme d'un petit boîtier de télécommande, émet un flux de particules perturbant momentanément les circuits internes des droïds. La charge est réglable. A faible puissance, la cible effectue une série de mouvements involontaires et totalement aberrants (toutes ses actions sont à -3D pour les trois rounds suivants). Si elle reçoit plus de 10 charges d'un coup, elle devient totalement folle. Les droïds de combat récents, comme ceux du projet Poing d'acier, disposent d'un équipement interne annulant les effets de cette arme (dommage!).

IG55 est arrivé sans difficultés à la finale. L'immense stade couvert est plein, et la bataille s'engage dans une ambiance survoltée. A vous de décrire l'affrontement, qui sera titanesque. Les deux robots se battent aux armes blanches, sous les yeux d'une foule en délire, chauffée par deux commentateurs à «l'américaine». Un jet de Perception (diff. 20) permet de noter quelques anomalies dans le comportement d'IG55 à des moments-clés du combat. Nul doute que les PJ finiront par comprendre que quelqu'un dans la salle agit contre lui. A eux de localiser l'Elomim (diff. 25) et de mettre la magouille en évidence... Le truqueur, démasqué, tente de s'enfuir en compagnie de ses deux gardes du corps (un Twi'lek et un Rodien), avant de se faire littéralement lyncher par une foule mécontente... Durant la confrontation, l'Elomim utilise une dernière fois son arme, à pleine charge, sur les combattants de l'arène. Touché de plein fouet, l'adversaire d'IG55 (un droïd de sécurité K4 classique), charge alors consciencieusement les spectateurs... La panique est particulièrement dévastatrice. La plupart des spectateurs n'ont pas la conscience tranquille, et

Les PNJ de l'épisode IV

Pour Star Wars

▶ Agent de sécurité

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 6D, Blaster de véhicule 4D+1, Commandement 4D, Esquive 5D.
VIGUEUR 3D, Conduite de répulseurs (Écumeur d'Ouragan) 6D.
Le reste à 2D.
Déplacement: 10.
Équipement: Fusil-blaster (5D), pistolet-blaster (4D), veste de protection (+1D en Vigueur, pas de malus), communicateur.

▶ Lars Dorian

DEXTÉRITÉ 4D, Blaster 5D (ambidextre), Esquive 5D.
VIGUEUR 4D, Conduite de répulseurs (TX5 5D+2), pilotage de transports spatiaux 6D, Marchandage 4D+2, Connaissance de Scilla (topographie et «personnalités») 6D.
Le reste à 3D.
Déplacement: 10.
Points de Force: 2.
Points de personnage: 27.
Équipement: Fusil-blaster à canon court (6D), deux pistolet-blasters (4D), veste de protection (+1D en Vigeur, pas de malus), communicateur.

▶ Les Neks (15)

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D+1, Esquive 4D+1, Combat en moto-jet 5D, Combat armes blanches 4D+2, Conduite de moto-jet 6D, Survie en milieu urbain 5D+2.
Le reste à 2D.
Déplacement: 10.
Équipement: Pistolet-blaster (4D), armes blanches diverses, motos-jets boostées (manœuvrabilité 4D, vitesse 600 Km/h, résistance physique 1D, un canon-blaster avec contrôle de feu 1D, portée 3-50/100/200, dommages 4D).

▶ Les spectateurs de la finale

Tout à 2D.
Points de personnage: 5
Déplacement: 10.
Équipement: divers, varié, et généralement meurtrier.

▶ L'adversaire d'IG55

Droïd de surveillance K4 de Bordure Surveillance. Voir p. 159 des règles.
Armes: Vibrohache (Vig+3D+1), vibrotronçonneuse (Vig+4D+1).
Comportement irrationnel, totalement psychopathe.

▶ L'Elomim

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D, Esquive 3D+1, Combat mains nues 3D+2.
SAVOIR 2D+2, Survie 4D.
MÉCANIQUE 3D+1.
PERCEPTION 3D.
VIGUEUR 2D+2, Escalade – Saut 4D+1, Résistance 5D.
TECHNIQUE 3D+1, Démolition 4D, Sécurité 3D+2.
Déplacement: 10 (7 dans la foule).
Équipement: Pistolet-blaster lourd (5D), communicateur.

▶ Le Twi'lek

DEXTÉRITÉ 3D, Blaster 4D.
VIGUEUR 4D.
Le reste à 2D.
Déplacement: 10 (7 dans la foule).
Équipement: Blaster (4D), détonateur au phosphore (rayon de déflagration 0-2/4/6/10, dommages d'éblouissement: -4D/-3D/-2D/-1D sur les actions pendant 5 rounds, plus des brûlures: 3D/2D/1D/2 en fonction du rayon de déflagration).

▶ Le Rodien

DEXTÉRITÉ 3D+2, Armes blanches 4D, Blaster 4D+2.
VIGUEUR 3D.
Le reste à 2D.
Déplacement: 10 (7 dans la foule).
Équipement: Blaster (4D), vibrolame (Vig+2D+1).

▶ Les douaniers (10)

DEXTÉRITÉ 3D, Fusil-blaster 4D.
VIGUEUR 3D+1.
Le reste à 2D.
Déplacement: 10.
Équipement: Fusil-blaster (5D), communicateurs, uniformes fripés.

▶ Les chasseurs

Comme les intercepteurs TIE (p. 118 des règles).

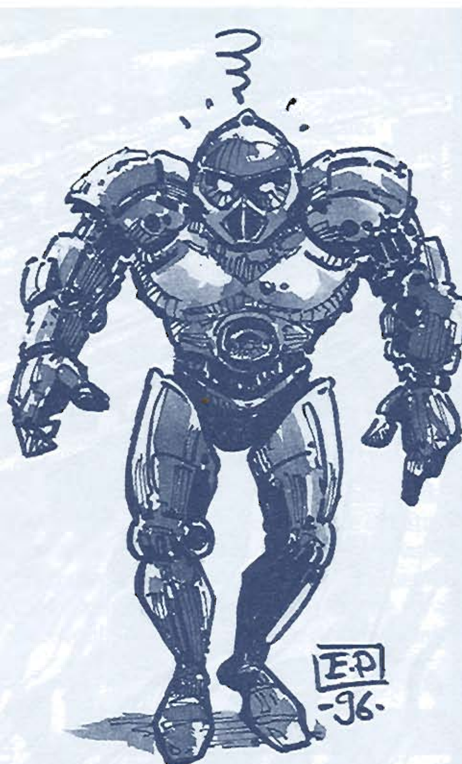
▶ Les gardes de Zorba

Comme les soldats impériaux (p. 133 des règles).

sont armés. Ils sortent donc leurs blasters et tirent sur le robot, puis dans la foule pour se dégager un passage. Si l'on ajoute l'intervention musclée de la milice, on arrive à un total de 25 morts, 125 blessés, 1478 arrestations, dont les PJ, qui devront s'expliquer une fois de plus devant les autorités. La scène ayant été filmée par les caméras de sécurité, ils seront rapidement disculpés et même félicités pour leurs actions.
L'adversaire d'IG55 ayant été réduit à l'état de tas de ferraille fumant durant l'émeute, IG55 gagne le championnat «par abandon», et empoche le prix de 50 000 crédits. Analysant la situation, il ne tarde pas à contacter de lui-même les PJ pour leur faire une proposition. Il leur explique qu'il est le «gardien» d'une petite communauté située sur une planète reculée. Il se trouve confronté à une redoutable bande de pirates troublant la quiétude de ses employeurs. Ces derniers, des fermiers pacifiques, ne peuvent résister efficacement à l'envahisseur. Il recherche donc des mercenaires et des armes pour l'aider à combattre. Les paysans ne sont pas des poltrons, mais leur éducation guerrière reste à faire. Il a bien observé les PJ durant le combat. Leurs actions laissent à penser qu'ils ne sont pas de simples parieurs...
Les personnages devraient comprendre qu'ils ont là une occasion en or d'obtenir le renseignement qu'ils recherchent... IG55 accepte de leur donner la localisation de la base où travaillent les chercheurs d'Holowan Mechanicals, sous la supervision des Impériaux. Évidemment, il ne parlera qu'une fois les pirates anéantis. De plus, il refuse toute aide directe de la Rebellion, ses amis désirant rester à l'écart du conflit galactique (il insiste sur ce point, qui est pour lui essentiel, faisant promettre aux PJ de ne pas mêler leurs supérieurs à l'affaire...).

Des armes, des armes, oui mais de Zorba le Hutt !

Reste à trouver du matériel pour équiper les habitants d'Ingualls. Comme vous vous en doutez, ce n'est pas ce qui manque sur Charybde. La contrebande d'armes de guerre étant l'une des activités les plus lucratives qui soient, les trafiquants sont nombreux, mais entièrement contrôlés par les Parrains. Afin de ne pas trop se marcher sur les pieds, ils ont établi une charte de non-concurrence, fixant une grille de prix relativement homogène. Il y a cependant moyen de contacter un ou deux «indépendants» qui pratiquent des prix inférieurs au marché local.
Et qui connaît un de ces marchands? Lars Dorian, bien sûr! Le climat devient assez malsain pour lui depuis l'affaire des Neks (selon la rumeur, le syndicat de taxis est allé se plaindre auprès d'un Parrain, qui s'apprête à mettre la tête de Dorian à prix). Il accepte donc volontiers d'accompagner le petit groupe sur Ingualls III pour une durée indéterminée, en échange du gîte et du couvert...
Bien entendu, ce trafiquant qui baisse ses prix n'habite pas sur Charybde. Il s'appelle Zorba, père du tristement célèbre Jabba, et vit dans un astéroïde mobile, équipé de réacteurs. Cela lui permet de faire ses affaires tranquillement, au grand



désespoir des Parrains de Charybde. Ceux-ci n'osent pas lui régler son compte, leurs zones d'activités s'étendant jusqu'aux abords de Nar Shaddaa, le système d'origine des Hutts. Dorian lui rend de temps en temps quelques menus services (il est en fait son informateur local et transporte quelquefois une petite cargaison discrète). Il ne reste plus aux personnages qu'à récupérer le *Myosotis pourpre* pour se rendre dans la Ceinture de Wilhem. Au moment d'embarquer, ils auront la mauvaise surprise d'être contrôlés par les douaniers locaux. Normalement, ils devraient se prêter de bonne grâce à cette inspection, étant persuadés de n'avoir, pour une fois, rien à se reprocher. Grave erreur! Tout le monde sur Charybde ne pense qu'à une chose, s'enrichir au profit des touristes... y compris les douaniers. Profitant de l'absence des PJ, ils ont dissimulé à bord deux ou trois babioles de contrebande qu'ils se feront un plaisir de «découvrir»! Leur idée est de faire payer aux PJ un pot-de-vin supplémentaire de 5 000 crédits pour «fermer les yeux». Les personnages ont le choix:

- Ils se montrent beaux joueurs, payent et décollent en toute tranquillité...
- Ils refusent. Une procédure d'arrestation est engagée, qui dégénère bientôt en fusillade (on peut faire confiance aux personnages sur ce point!). Le décollage se fait en catastrophe et trois chasseurs de surveillance planétaire les prennent en chasse...

La Ceinture de Wilhem

Note: Cet épisode se déroule juste après la libération de Solo. La mort de Jabba n'est pas encore connue de Zorba, et encore moins des PJ...
La Ceinture est un paradis minier, plein d'astéroïdes de toutes sortes. Elle se situe à environ quinze heures d'hyperespace de Charybde. Lars Dorian connaît la localisation actuelle de la base de Zorba, et pourra les guider. Hélas, le propre d'une ceinture d'astéroïdes est d'être en perpétuel mouvement. Se frayer un chemin dans un tel endroit nécessite une adresse certaine. Faites jouer la traversée de façon rapide et stressante. Multipliez les jets de Pilotage, faites en sorte que les PJ soient obligés de tirer sur des cailloux de plus en plus gros et de plus en plus proches... Le *Myosotis pourpre* risque même d'encaisser quelques coups, histoire d'augmenter la tension...
En revanche, le contact avec la base de Zorba se déroule sans problèmes. Dorian connaît le mot de passe et la procédure à suivre. Il prend les commandes et, malgré quelques acrobaties «pour le fun», il apponte sans autres dégâts qu'un mal de l'air pour les moins résistants des passagers.
Les transactions pour l'achat d'armement sont laissées à votre initiative. Souvenez-vous que Zorba est avant tout un Hutt, susceptible et coriace en affaires. Le conflit entre l'Empire et la Rebellion l'indiffère, et il est vain de faire appel à ses bons sentiments: il en est complètement dépourvu. Ses hommes de main sont nombreux et très bien entraînés. Le recours à la force (ou à la Force?) est donc voué à l'échec. De plus, c'est un «vieux monsieur», qui ne reçoit pas souvent de monde. Il entretient donc la conversation le plus longtemps possible, en faisant durer les tractations (il en fera un jeu, aux PJ d'en profiter...).
Côté matériel, on trouve de tout chez Zorba. Le MJ peut utiliser les tables d'équipement mises à sa disposition dans les différents guides de *Star Wars*. Les prix sont inférieurs de 10 à 15% à ceux indiqués dans les règles. Pas d'armes lourdes, sauf un ou deux canons blasters... Ils peuvent obtenir 20% de rabais après de longues et difficiles tractations (Zorba a 7D en Marchandage). Il y a 150 personnes à équiper avec les 50 000 crédits d'IG55. Zorba peut aussi fournir un vieux Aile-X rafistolé, dont un des lance-torpilles et deux des quatre canons lasers sont inopérants. Il le cède pour 10 000 crédits (7 500 crédits en marchandant). Bien sûr, il n'est pas fiable du tout et pourrait bien lâcher en plein milieu d'un combat...

Épisode V

RÈGLEMENTS DE COMPTES SUR INGUALLS III

L'arrivée

♪: les *Best of Western* d'Ennio Morricone.
Ingualls III se trouve à une semaine d'hyperespace de la Ceinture de Wilhem. Le voyage se déroule sans encombres. C'est Dorian qui pilote l'Aile-X, si les PJ l'ont acheté (dans le cas contraire, il utilise un vieux YT-1300). Il a profité de l'escale chez Zorba pour se procurer un grand poncho, un large sombrero et des bottes de cow-boy. N'hésitez pas à en rajouter dans l'esprit western pour la suite des événements... ▷

Inguall**s III**

Type : *Sierra mexicaine.*

Température : *Conventionnelle (-50° C à 35° C).*

Atmosphère : *Respirable (Type 1).*

Hygrométrie : *Normale.*

Gravité : *1.*

Terrain : *Sierra et déserts...*

Longueur du jour : *20 heures.*

Longueur de l'année : *415 jours locaux.*

Astroport : *Aucun, pistes de fortune.*

Population : *274 colons.*

Fonction : *Havre de paix, colonie agricole.*

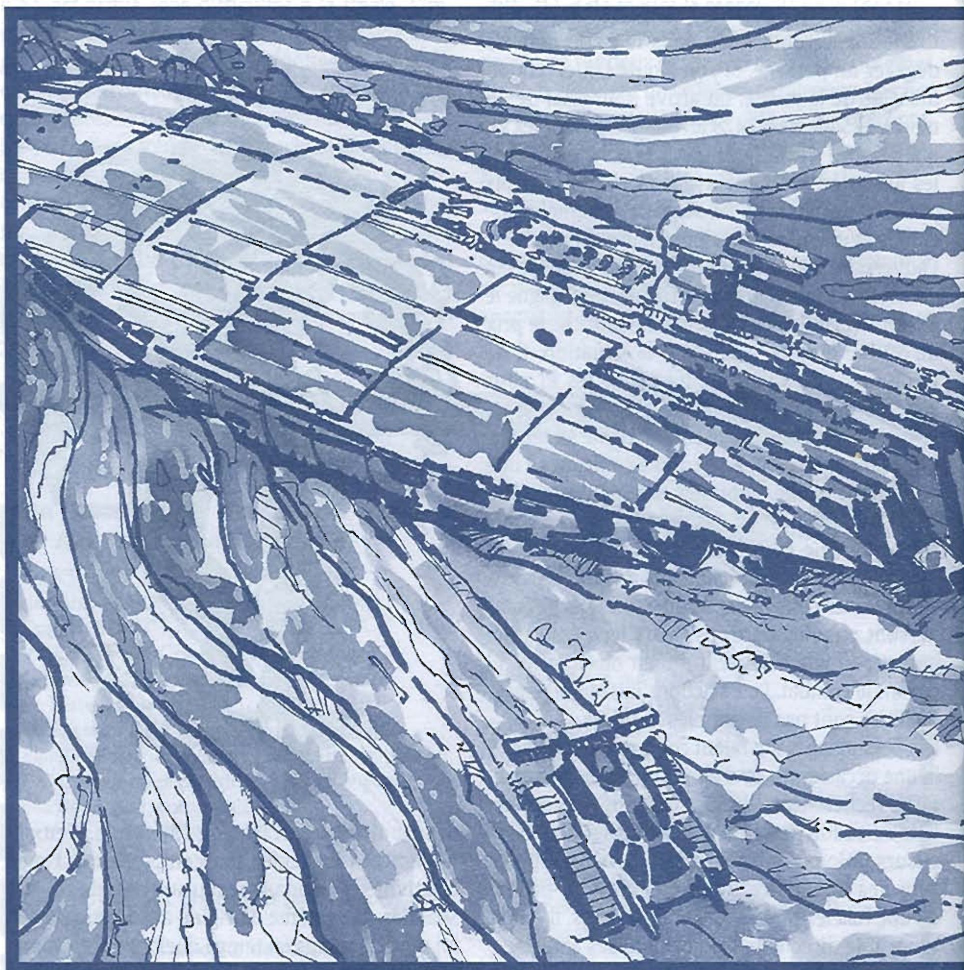
Gouvernement : *Conseil des anciens.*

Niveau technologique : *Début âge spatial (isolement volontaire).*

Exportations : *Rien.*

Importations : *Matériel agricole, ustensiles divers.*

Description : *Inguall*s *III est une petite planète qui bénéficiait jusqu'à présent d'une grande tranquillité. Isolée par rapport aux routes spatiales, elle n'a pas encore été souillée par l'avidité des hommes. Il y a environ cent ans, un petit transporteur s'est retrouvé séparé du reste d'un convoi colonial à cause d'une panne d'hyperpropulseurs. Ses passagers ont découvert fortuitement le système Inguall*s *et ont décidé de s'y installer, persuadés que la providence les avait conduits là. Malgré d'énormes difficultés, la petite colonie est maintenant bien implantée. Elle vit de l'agriculture, dans le plus pur bonheur spirituel. L'arrivée d'IG55 a amené quelques appréhensions, vite dissipées par l'attitude du droïd. Hélas, cette tranquillité a été brisée par l'arrivée des pirates. Ils ont commencé par acheter quelques vivres puis, s'apercevant que les Inguallsiens étaient pacifiques et n'entretenaient pas de relations avec les autorités galactiques, ils ont décidé de les rançonner, en prenant bien soin de ne pas tuer la poule aux œufs d'or. Toutefois, dernièrement, le chef de la bande a changé d'avis. Il s'est mis en cheville avec des esclavagistes, et a décidé de tirer de substantiels bénéfices de la vente des Inguallsiens, qui sont, après tout, « de superbes travailleurs agricoles, sains et courageux ».*



La petite communauté est relativement restreinte, du fait de la mortalité élevée qui règne sur la planète. Il n'y a que 274 colons, dont seulement 150 sont potentiellement aptes à combattre les pirates. Mais nous n'en sommes pas encore là, il reste un mois avant leur passage.

Le calme avant la tempête

Durant cette période, les PJ vont apprendre à aimer les Inguallsiens, tout en leur enseignant les rudiments du combat. Ils vivent dans la seule bourgade de la planète, Walnut Creek. La population est accueillante, quoique méfiante au début. Voici quelques idées pour combler le mois d'attente qui va s'écouler avant l'arrivée de pirates.

● **Un heureux événement.** L'accouchement de l'une des femmes du village se passe mal. Les PJ peuvent intervenir pour sauver la mère et l'enfant, grâce à l'équipement médical de leur vaisseau. Reconnaissant, le père donnera le prénom du personnage le plus actif au nouveau-né (et si c'était un Wookie ? Dommage pour le bébé !).

● **Les récoltes.** Primordiales pour la survie de la communauté, ces dernières n'attendent pas. Les PJ sont donc priés d'aider à la moisson. C'est dur, mais sain (+1 en Vigueur pure, mais pas sur les compétences qui s'y rattachent).

● **Le vieux fou.** Un ermite excentrique vit dans le désert, à huit jours de marche du village. Il s'agit en fait d'un ancien serviteur d'un Jedi mort durant la guerre des Clones. Il n'est pas apte à enseigner les techniques jedis, mais possède une série d'holo-enregistrements très rares destinés à l'entraînement en Contrôle. S'il y a un Jedi dans le groupe, il devra gagner sa confiance pour y avoir accès. S'il y parvient, il gagnera 1D en Contrôle, à condition de les étudier longuement (plus d'un mois). Le vieillard refusant de se séparer de ses enregistrements, le PJ devra revenir sur Inguall**s** après la fin du scénario. Par ailleurs, l'ermite possède le sabre-laser de son ancien patron. Il pourra le remettre à l'un des personnages, si ce dernier en est vraiment digne. Son maître avait coutume de lui dire qu'un vrai Jedi est à la fois intelligent et sage. Pour s'assurer que c'est bien le cas du PJ, il lui posera deux énigmes. Pour l'intelligence : « Prouve-moi que 4 est la moitié de 9, que 7 est la moitié de 12 et que 8 est la moitié de 13. » Solution : il faut les écrire en chiffres romains et les rayer d'une barre horizontale au milieu. IV est bien la moitié de IX, VII la moitié de XII et VIII la moitié de XIII... Pour s'assurer de la sagesse du PJ, l'ermite demande : « Quel est le pire ennemi d'un Jedi ? » La réponse est « lui-même ». (Énigme trouvée dans un *Star Wars Adventure Journal*, saine lecture que je vous recommande chaudement...). Il pose régulièrement ces deux questions, jusqu'à ce que le PJ parvienne à y répondre. Animez la scène à la manière de la série télé *Kung Fu* (vous savez, Petit Scarabée et son épreuve de rapidité pour piquer la pierre dans la main de son maître...).

● **« Quand je serai grand... ».** Des enfants décident de prendre l'un des PJ comme modèle. Ils le suivent partout et l'imitent en tous points (y com-

pris durant le combat contre les pirates). Bien entendu, ils se mettront dans des situations terriblement dangereuses...

• **Histoire d'amour**. Classique, entre un(e) PJ et un(e) joli(e) autochtone...

• **La chasse et la pêche**. Classique, là aussi, mais la faune locale peut être aussi féroce que vous le désirez...

• **Construction d'un édifice**. Idéal pour tester les capacités d'organisation et de bricolage des personnages (avec, pourquoi pas, un accident...).

• **L'entraînement militaire**. Sa nature et son déroulement sont laissés à votre initiative, et à celle des personnages. Rappelez-vous que les Inguallsiens ne se sont pas familiarisés avec les armes importées de Charybde. En revanche, ils connaissent le maniement des fusils et pistolets à poudre, et sont experts en armes blanches, en combat au corps à corps (genre lutte gréco-romaine) et en armes de jet primitives (ce qui peut donner des moments très amusants si l'un des PJ décide de «frimer»...). Quant au plan de défense, c'est aux PJ de le concevoir en fonction des renseignements suivants:

— Les pirates sont au nombre de cinquante.

— Leur vaisseau spatial est une corvette corellienne (p. 120 des règles).

— Ils arrivent en esquifs à répulsion armés de canons lasers montés sur pivot (3 esquifs à marchandises SuperPorteur d'Ubrikkian, p. 101 des règles. Dommages du canon 4D, portée 3-50/100/200, pas d'ordinateur de visée). Les quarante pirates restants sont équipés de motos-jets (p. 101 des règles).

— Ils suivent toujours la même tactique: deux éclaireurs, les motos et enfin les esquifs. La corvette est systématiquement laissée en arrière, prête à décoller pour donner un «coup de main».

— Ils s'annoncent toujours par une musique tonitruante (genre *La chevauchée des Walkyries*).

— Ils sont très bien équipés et relativement bien entraînés.

La horde sauvage

Les pirates arrivent à la date prévue, et la bataille s'engage. Veillez à ce qu'elle soit épique. Avant de la faire jouer, revoyez *Les sept mercenaires*. Évidemment, vous n'allez pas gérer les faits et gestes de tous les protagonistes. Les actions seront résolues par des jets de Commandement des PJ, opposés à l'Esquive ou à la Vigueur des pirates (qui agissent le plus souvent en binômes, parfois par petites unités de cinq hommes). Appliquez le barême suivant.

• Jet de Commandement du PJ inférieur de 21 ou plus au jet d'Esquive/Vigueur des pirates: échec total de l'action, déroute des Inguallsiens, 1d6 blessés (si le résultat est compris entre 3 et 6, 1d6 morts).

• Jet de Commandement du PJ inférieur de 11 à 20 au jet d'Esquive/Vigueur des pirates: échec cuisant mais repli des Inguallsiens, 1d6 blessés (si le résultat est un 6, 1d6-3 morts).

• Jet de Commandement du PJ inférieur de 1 à 10 au jet d'Esquive/Vigueur des pirates: échec de l'action, 1d6x10% du groupe s'enfuit, le reste demeure sur ses positions. 1d6 blessés.

• Jet de Commandement du PJ supérieur de 0 à 10 au jet d'Esquive/Vigueur des pirates: réussite marginale de l'action. 1d6x10% du groupe pirate se replie, le reste demeure sur ses positions. 1d6 blessés pour les pirates.

• Jet de Commandement du PJ supérieur de 11 à 20 au jet d'Esquive/Vigueur des pirates: réussite de l'action, repli des pirates, 1d6 blessés dans le camp de ces derniers (si le résultat est un 6, 1d6 -3 morts).

• Jet de Commandement du PJ supérieur de 21 ou plus au jet d'Esquive/Vigueur des pirates: réussite totale de l'action, déroute des pirates, 1d6 blessés (si le résultat est 5 ou 6, 1d6 morts chez les pirates). Progression des Inguallsiens.

Bien entendu, ce système n'est à utiliser qu'en cas d'affrontements de masse. Jouez les actions individuelles et les attaques contre les esquifs de façon classique.

Lorsque les pirates ont perdu 10 hommes, ils se replient pour se réorganiser et mettre en batterie une arme redoutable qui n'était pas prévue au programme: un émetteur sonique antiémeutes. C'est un modulateur à ultrasons, monté sur un châssis blindé. Il agit au niveau de l'oreille interne des victimes, et provoque les effets suivants, en fonction de la durée d'exposition:

— 1 round: nausées, saignements de nez, bourdonnements d'oreille;

— 2 rounds: nausées, saignements de nez, bourdonnements d'oreille, surdité partielle, -1D à toutes les actions;

— 3 rounds: nausées, saignements de nez, bourdonnements d'oreille, surdité totale mais temporaire, -2D à toutes les actions;

— 4 rounds: nausées, saignements de nez, surdité totale, -3D à toutes les actions ou évanouissement si le jet de Résistance (diff. 20) est raté;

— Plus de 4 rounds: évanouissement automatique, perte totale et irrémédiable de l'ouïe. Risque de mort pour les plus faibles (jet de résistance diff. 30).

Les pirates sont bien sûr équipés de casques protecteurs. Il leur faut trois rounds pour changer de batterie. Un groupe de quatre pirates escorte la machine lors de ses déplacements. En dernier recours, c'est IG55 qui ira les combattre (c'est le seul à pouvoir couper ses circuits auditifs).

Reste la corvette corellienne, qui viendra aider les troupes au sol si le combat tourne en leur défaveur. Cela donnera une belle bataille entre vaisseaux, qui débutera dans l'atmosphère pour finir dans l'espace. Si le combat tourne vraiment très mal pour les PJ, Lars Dorian ira s'écraser contre la corvette avec son aile-X ou son YT-1300. A vous de décider s'il parvient au dernier moment à s'éjecter...

Une fois le combat terminé (les pirates, recherchés dans de nombreux systèmes, combattront jusqu'à la mort ou s'enfuiront dans les montagnes), IG55, durement touché, donne comme convenu le nom de la planète où se trouvent les laboratoires: Goliath XIV. Après quoi, il succombe à ses blessures, dans une gerbe d'étincelles.

Les pertes sont lourdes pour les habitants d'Ingualls (30 morts, 200 blessés). Un dernier cas de conscience va alors se poser aux personnages: vont-ils se parjurer et demander de l'aide à la Rébellion pour soigner les blessés, ou laisser la communauté panser seule ses plaies? La meilleure solution serait de retourner sur un monde rebelle pour charger du matériel (médicaments, droïds médicaux et agricoles) et de revenir. Mais là encore, les PJ sont libres de faire ce que leur conscience leur dicte...

Les PNJ de l'épisode V

Pour Star Wars

▶ Les Inguallsiens

Tout à 2D, sauf Combat armes blanches 3D, Combat mains nues 3D, Armes à feu archaïques 3D+1, Armes de jet archaïques 3D+2.

Déplacement: 10.

Équipement: Divers tromblons, fourches et autres armes primitives, plus celles fournies par Zorba.

▶ Les pirates

Ce sont en fait des déserteurs de l'armée impériale. Si leur accoutrement est hétéroclite, il reste cependant dans la norme des équipements de l'Empire.

▶ L'émetteur sonique antiémeutes

Type: Canon sonique antiémeute de Bordure Surveillance.

Échelle: Personnage.

Compétence: Canon-blaster.

Équipage: 2.

Munitions: Batterie (durée 10 minutes à pleine puissance).

Coque: 3D.

Protection: Totale (blindé chenillé).

Coût: 15 000 crédits.

Disponibilité: Introuvable sauf pour les forces de police.

Portée: 7-30/50/100 (mortel dans un rayon de 7 mètres).

Difficulté de portée: Moyenne/Difficile/Très difficile.

Déplacement: 8.

Dommages: 2D/1D/0D/-1D de base, ajusté selon la puissance de la modulation.

Puissance de la modulation

— Niveau 1: 2D/1D+2/1D/0D par round.

— Niveau 2: 3D/2D/1D+2/+2 par round.

— Niveau 3: 4D/3D/2D/1D par round.

— Niveau 4 (pleine puissance): 5D/4D/3D/2D par round.

Épisode VI

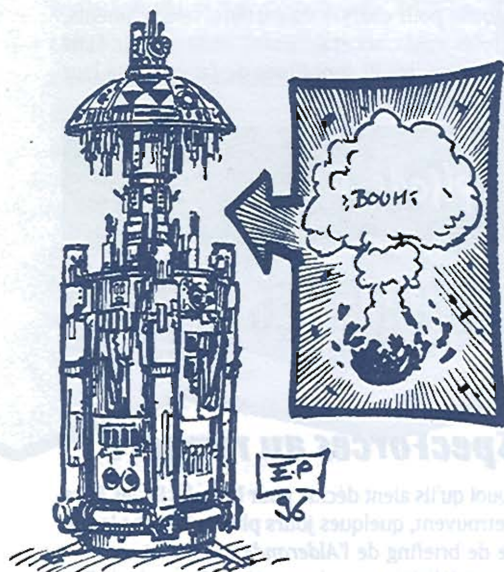
Étoile des neiges

SpecForces au rapport!

Quoi qu'ils aient décidé pour Ingualls III, les PJ se retrouvent, quelques jours plus tard, dans la salle de briefing de l'*Alderande II*. Ils sont chaudement félicités pour leur action. Cependant, l'atmosphère devient de plus en plus lourde au fur et à mesure que les personnages avancent dans leur rapport. En effet, la quatorzième planète du sys- ▷

Goliath XIV

Type : *Géante de type Jupiter.*
Température : *-255° C au sol.*
Atmosphère : *Méthane et ammoniac (type IV, combinaison renforcée obligatoire).*
Hygrométrie : *Spéciale (voir plus bas).*
Gravité : *916 G.*
Terrain : *En perpétuel changement (voir plus bas).*
Longueur du jour : *Non applicable.*
Longueur de l'année : *5000 jours standard.*
Astroport : *Base du projet Poing d'acier.*
Population : *594 Impériaux plus les « goules » (voir plus bas).*
Fonction : *Enfer, base du projet Poing d'acier.*
Gouvernement : *Colonel impérial.*
Niveau technologique : *Aucun à l'extérieur, spatial dans la base.*
Exportations : *Rien.*
Importations : *Rien.*
Description : *Cette planète possède une atmosphère d'environ 20 000 kilomètres d'épaisseur, constituée en majeure partie de méthane. Son noyau central est entièrement recouvert d'une épaisse couche d'ammoniac gelé. Du fait de la friction entre les deux gaz, sa surface subit de perpétuels orages énergétiques provoquant de brusques réchauffements de température qui font changer la topographie en permanence. Ainsi, un individu peut très bien escalader une petite montagne pour se retrouver dans une vaste plaine la minute suivante, et cela sans s'être déplacé d'un centimètre !*



tème Goliath a de quoi inquiéter le plus blasé des explorateurs stellaires...
Les Impériaux ont eu l'idée tordue d'installer leur centre d'essai dans un enfer gelé (voir l'encadré ci-contre). Une analyse rapide des données fournies par les ordinateurs permet de déterminer assez facilement son emplacement probable. Le seul point relativement stable de la planète est le mont Krest (du nom de l'explorateur qui découvrit le système). Haute d'environ 7000 km pour 4000 km de tour, cette masse d'ammoniac défie depuis le début des temps l'atmosphère saturée de méthane de la planète. Il y a de fortes chances pour que les Impériaux se soient installés au cœur de la montagne.
On le voit, le haut commandement rebelle est en droit d'avoir quelques soucis. Le conflit avec l'Empire atteint actuellement son point culminant. La quasi-totalité de la flotte est rassemblée pour attaquer la seconde Étoile de la Mort. La présence de droïds de combat impériaux commence à se faire véritablement sentir lors d'engagements secondaires. Que faire ?
Le commandant Kyle Morgan, en contact radio depuis Gandhia, a alors une idée. L'une des nombreuses identités qu'il utilise pour espionner l'Empire est celle d'un officier supérieur, préposé à l'inspection du matériel. Cette couverture lui a déjà permis d'accéder à des bases ultra-secrètes. Il se propose donc de reprendre ce rôle, afin d'étudier de plus près le dispositif impérial. Pendant ce temps, les ingénieurs de la Rébellion auront pour tâche de développer un navire suffisamment solide pour résister à la pression de Goliath XIV, et un commando devra s'entraîner pour effectuer un raid à partir du sol de la planète. Après quelques hésitations, Mon Mothma finit par accepter ce plan. Les personnages retournent donc sur Gandhia, et plus précisément sur Inferno, l'une de ses lunes, pour se préparer.
Attention, les personnages peuvent aussi demander à accompagner Morgan. Préparez-vous à cette éventualité. Vous pouvez parfaitement refuser sèchement... ou accepter, et faire faire aux PJ une excursion stressante dans une base impériale pleine de soldats paranoïaques. Dans ce cas, convainquez-les de la futilité d'une attaque ou d'une opération commando traditionnelle.

Retour sur Inferno

Les ingénieurs rebelles, c'est bien connu, ont l'art et la manière de s'adapter à toutes les situations. En très peu de temps, les PJ se voient gratifiés de scaphandres spatiaux modifiés, qui ressemblent à ceux des soldats d'apesanteur, p. 40 du *Guide de l'Empire* (+6D en Vigueur, -3D en Dextérité. Les compétences associées sont également concernées).
Un croiseur léger, l'*Aurore boréale* (modèle Gardien, p. 122 des règles) est spécialement transformé pour pénétrer dans l'atmosphère de Goliath. La plupart des pilotes en poste sur Inferno le considèrent comme un véritable « sabot », et ce n'est pas peu dire (-2D en Maniabilité). Sa soute contient, en outre, un curieux véhicule hybride, ironiquement baptisé le *Pingouin*. C'est un mélange d'hovercraft et d'engin chenillé, conçu pour parcourir le sol de la planète. Les personnages vont donc se familiariser avec le maniement de leurs scaphandres et des deux vaisseaux durant leur bref séjour sur Inferno, tout en effectuant de nombreux tests en atmosphère saturée et en s'adaptant à des pressions de plus en plus élevées. La totalité du personnel de la base est consciente de l'enjeu. C'est pourquoi l'ambiance ressemble à s'y méprendre aux derniers préparatifs de la Nasa pour atteindre la Lune, plus une légère pointe d'improvisation lorsque des difficultés surgissent. A vous de mettre en scène des ingénieurs surqualifiés mais quelque peu farfelus, qui passent leur temps à faire et refaire des calculs tout en nourrissant d'interminables polémiques sur tel ou tel point de détail. Le chef mécanicien ressemble à s'y méprendre à Miclean (le mécano de la série télé *Les têtes brûlées*) et a aussi mauvais caractère. Plus contrariant, une cohorte de médecins reste collée aux basques des cobayes que sont devenus nos héros. Quant aux difficultés et aux « petits ratés » de ce genre de préparatifs, à vous de les imaginer...

Kyle Morgan au rapport !

Deux semaines ont passé. Les PJ deviennent de plus en plus aguerris. La tension est presque palpable. C'est à ce moment précis que Kyle Morgan revient de son inspection. Son rapport renforce encore, si besoin était, l'inquiétude du haut commandement rebelle. La base se trouve bien au cœur du mont Krest, mais elle est totalement inattaquable de l'extérieur. Elle se compose de quatre niveaux :

- **Le niveau 0** abrite une baie d'appontage et une vaste gare de triage. Deux ascenseurs (un pour les marchandises, un pour les hommes) permettent d'atteindre les étages inférieurs. Une grande agitation règne dans ces deux endroits. La sécurité est assurée par un grand nombre de gardes. L'unique baie d'accès se trouve au bout de 25 kilomètres de tunnels, placés sous très haute surveillance (à la fois pour empêcher les indésirables d'entrer, et pour entretenir l'accès : l'ammoniac gelé n'est pas d'une stabilité irréprochable).
- **Le niveau -1** est situé 1600 mètres plus bas. Il abrite les lieux où vit le personnel de la base (cuisines, chambres, aires de détente, bibliothèque, etc.). Il y a ici beaucoup de monde, au repos pour la plupart. Une étude attentive des plans rapportés par Morgan permet de localiser des puits antigrav, placés à intervalles réguliers, et sans doute destinés à l'évacuation...
- **Le niveau -2** est situé 2800 mètres sous le précédent. On y trouve beaucoup moins de monde qu'aux étages supérieurs. Il s'agit d'une zone à accès restreint, qui abrite les bureaux et les labos secondaires. Il s'y trouve beaucoup de gardes, tous en alerte permanente.
- **Le niveau -3** est situé 5600 mètres plus bas. C'est là que se trouvent les labos principaux, les chaînes de fabrication et les hangars de test. Bien sûr, l'accès est hautement surveillé...

Les Impériaux ont reçu l'ordre direct de Palpatine de faire fonctionner les chaînes de montage à plein régime. Pas moins de 10000 droïds de combat seront fabriqués ici puis expédiés avant la fin du mois.

Il n'y a, heureusement, pas de système de détection autour de la base. Interrogé sur ce point, le colonel commandant la place a cyniquement déclaré à Kyle que ce n'était pas nécessaire, la planète assurant elle-même sa propre sécurité. Il a ensuite coupé court à la conversation mais Morgan soupçonne, sans trop savoir exactement pourquoi, qu'il y a anguille sous roche...
Bref, il n'y a aucun moyen de détruire la base de l'extérieur, et une tentative d'infiltration revient à un suicide en règle. (Mais avec les joueurs, on ne sait jamais. C'est pour cela que nous vous avons sommairement présenté les différents niveaux.)
Tour de table entre les personnes présentes... Quelques idées irréalisables sont lancées... Retour au point de départ... Une étude approfondie des données recueillies permet cependant de remarquer un fait jusqu'alors passé sous silence (diff. 25, puis 20, puis 15, pour faire le raisonnement). Le mont Krest est un gigantesque conglomérat d'ammoniac gelé. Il suffirait d'une forte explosion à sa base pour provoquer un embrasement du méthane, et donc pour réchauffer l'atmosphère. Cela aurait pour conséquence la fonte de la montagne et du même coup la destruction des installations impériales!

Cette idée est bientôt sur toutes les lèvres. Mais où trouver un explosif suffisamment puissant pour provoquer un tel phénomène? Le plus farfelu des ingénieurs (genre professeur Tournesol dans ses grands jours) propose alors d'utiliser du Xenerthium 627. Reste un point préoccupant: jusqu'où ira la réaction en chaîne? Le X627 est extrêmement instable en présence d'ammoniac. Nul ne peut le dire, l'expérience n'ayant jamais été tentée dans une atmosphère aussi saturée! Qu'importe, qui veut la fin veut les moyens.
Mon Mothma finit par donner son feu vert...

Opération Grand dégivrage

♪: la bande originale de *The Thing*.
Après treize jours d'hyperespace à bord de l'*Alderande II* dans une ambiance morose (le personnel de bord considère nos héros comme des «sacrifiés»), les PJ embarquent sur l'*Aurore boréale*, direction Goliath XIV. Aussitôt entrés dans l'atmosphère de la planète, toutes les communications avec l'extérieur sont coupées. La pression devient de plus en plus forte tandis que la température descend vertigineusement. Au contact du méthane, l'enveloppe du vaisseau ne tarde pas à flamber comme une torche. Des bruits inquiétants semblent indiquer une dislocation imminente de la structure. L'appareil se pose dans un fracas du diable, le pilote parvenant à grand peine à éviter une colonne géante d'ammoniac gelé qui disparaît l'instant d'après (si c'est l'un des PJ qui pilote, le jet est à diff. 20). Le mont Krest est situé à environ 1 km de là. Inutile de préciser qu'un tel déplacement n'est guère évident. Tenter de se rapprocher avec le vaisseau est presque impossible, tant le paysage change vite. Il faut donc utiliser le *Pingouin*...
Les dix premiers mètres de l'expédition se passent dans des conditions relativement bonnes. Le *Pingouin* est déchargé, la rampe d'accès se referme, la liaison radio fonctionne. Ensuite, tout se gâte.
— Après quelques minutes, les communications sont coupées avec l'*Aurore boréale*.
— Les radars ne fonctionnent pas, il faut se diriger à vue, grâce au projecteur.
— Le terrain change sans cesse. Des crevasses ou des falaises apparaissent, obligeant le pilote à faire de nombreux détours.
— Le *Pingouin* patine parfois et les répulseurs ne se déclenchent pas toujours au bon moment.
Cet épisode est quasiment la fin du scénario. Il est temps pour vous, cher MJ, de sortir le grand jeu...
Au bout de quelques minutes de progression difficile, le *Pingouin* subit une perte d'énergie de plus en plus importante. A ce moment-là, il se trouve au cœur d'une large vallée à la topographie relativement stable. Cet incident est provoqué par une forme de vie assez étrange: les goules énergétiques. Ressemblant à de petites méduses, ces créatures sont l'équivalent local des mynocks. Et l'énergie des boucliers déclenche chez elles une fringale irrésistible. Bientôt, le véhicule est recouvert de ces charmantes bestioles, provoquant un début de panique bien légitime à bord. L'étude du comportement de cette forme de vie (Zoologie ou Races extraterrestres diff. 20) permet cependant de s'en débarrasser. En effet, une goule gonfle comme un ballon au fur et à mesure qu'elle pompe de l'énergie, devenant pour ses semblables un nouveau point de ravitaillement potentiel. Elle est aussitôt attaquée et une furieuse bataille s'engage... Il suffit donc de «gonfler» par intermittence quelques bestioles pour avoir la paix... enfin, une paix toute relative.
Arrivés au pied du mont Krest, les personnages n'ont plus qu'à pénétrer dans un vaste labyrinthe de galeries en perpétuelle modification pour placer leur bombe. La progression est lente, les retours en arrière nombreux, mais ils finissent par atteindre un point jugé conforme à leur dessein (préparer la bombe, Mécanique diff. 15; la sortir et l'amorcer: moyenne de Mécanique et Dextérité, diff. 25). Le compte à rebours est lancé, ils ont douze heures pour quitter les lieux...
Retourner jusqu'à l'*Aurore boréale* n'est pas facile, mais ils finissent par y arriver... pour s'apercevoir que leur vaisseau se trouve maintenant sous environ 3 mètres d'ammoniac solidifié! Une dépression s'est en effet créée durant leur absence, formant une petite mer dont la surface a instantanément gelé! A eux d'improviser un moyen de se sortir de là, pendant que s'écoulent de précieuses secondes et que l'explosion se rapproche inexorablement.
Il ne vous reste plus qu'à mettre en scène le final, dans le plus pur style de la fin du *Retour du Jedi*. L'*Aurore boréale* fonce hors de l'atmosphère tandis que, juste en dessous, l'enfer se déchaîne...

Épilogue

♪: *2001, l'odyssée de l'espace (Ainsi parlait Zarathoustra*, bien sûr...), *Star Wars* pour le final et le générique.
Les personnages sont récupérés par l'*Alderande II* et fêtés comme il se doit. La planète n'est plus qu'une succession de soubresauts et de modifications internes. La totalité du monde est en train de changer de structure chimique. Le spectacle est grandiose. De longues lames d'ammoniac jaillissent hors de l'atmosphère, le méthane s'embrase, bref, les spectateurs assistent à un spectacle qu'ils n'auront plus jamais l'occasion de contempler. N'hésitez pas à en rajouter, nos héros le méritent amplement! Mais déjà une autre mission se prépare. L'attaque de la seconde Étoile de la Mort est sur le point de débuter...
Ce que viennent d'accomplir les personnages appartient déjà à l'Histoire, ce qu'ils feront ensuite reste à écrire. Les suites possibles à ce scénario ne manquent pas. Le gros bonnet de la pègre qui a perdu une petite fortune sur Charybde cherchera peut-être à se venger. Les galeries d'Atoola ont-elles livré tous leurs secrets? Qui était donc le maître Jedi vivant sur Ingualls? Quant à l'Empire, même si Palpatine est sur le point de mourir, il lui reste encore bien d'autres labos secrets pour mettre au point le droïd de combat ultime...

Philippe Rat

illustration : Eric Puech

LES PNJ DE L'ÉPISODE VI

Pour Star Wars

▶ Le « Pingouin »

Type: Hovercraft chenillé fabriqué par les ingénieurs rebelles.
Échelle: Speeder lourd.
Compétence: Pilotage (Pingouin), une nouvelle spécialisation.
Longueur: 3 mètres.
Équipage: 2 (un pilote, un navigateur).
Passagers: 5.
Capacité de la soute: 200 m³.
Autonomie: 24 heures standard.
Maniabilité: 0D.
Vitesse: 35 (75 km/h).
Coque: 9D+1.
Écrans: 6D.
Abri: Total (blindé).
Équipement supplémentaire: Un projecteur orientable, tous spectres lumineux, portée 100 mètres.

Senseurs
Passifs: 30/0D.
Détection: 50/1D.
Recherche: 75/2D.
Focalisation: 5/3D.

▶ Les goules

DEXTÉRITÉ 2D.
PERCEPTION 1D.
VIGUEUR 1D.
Vitesse 1D.
Taille: Jusqu'à 2 mètres de diamètre une fois gonflées.
Combat: Les goules attaquent en bande toute source d'énergie disponible, y compris les scaphandres.
Note: Pour une raison mystérieuse, elles ne quittent jamais la vallée.